

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Nintendo
Acción
AÑO VIII Nº 76 - 395 PTAS - 2,37 €
HOBBY PRESS
8 424094 810024 00076
SUPERTEST N64
Analizamos todos los JUEGOS y PERIFÉRICOS
Guía V-RALLY 99
Claves y trucos para ser el más rápido
Alucina con lo que viene para GAME BOY COLOR
Wario Land 2
Legend of Zelda DX
V-Rally
Mortal Kombat 4
NBA Jam 99
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
¡Prepárate para la acción más atómica!
Te presentamos el nuevo «Duke Nukem Zero Hour»
DUKE HA VUELTO
CASTLEVANIA 64: Primer contacto con el "crack" de Konami

Sumario Nº76 Marzo



Pag. 24



Pag. 78



Pag. 32



Pag. 36



Pag. 40



Pag. 46



Pag. 50

Novedades

Nintendo 64 recibe algunas joyas muy esperadas, como Wipeout y South Park. Game Boy Color es la gran favorecida del mes, con un Zelda y otro Wario perfectos.



Pag. 58



Pag. 66

Guías

Estrenamos V-Rally 99, que ya lo estabais esperando. ¡No veais lo difícil que está triunfar en el campeonato! Además, seguimos con la aventura de Zelda, el cuarto nivel de Turok, y rubricamos lo de F-Zero.

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Domínguez
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucia: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92

Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer





AHORA, PODÉIS COMUNICAROS CON NOSOTROS POR CORREO ELECTRÓNICO

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

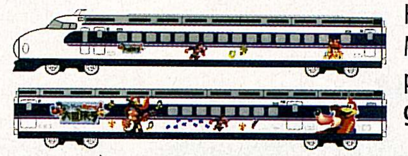
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas


TÚ ERES LUKE SKYWALKER
OCUPA TU PUESTO
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
En Star Wars: Rogue Squadron tú eres Luke Skywalker.
Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64
¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.
EXPANSIÓN
DE MEMORIA
NINTENDO 64
www.nintendo.es
LUCAS Arts
LLC © Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorization.

¡Qué cosas!

El tren de Banjo y Kazooie

En la originalidad está el éxito. Fijaos si no en la **campaña de promoción** que se marcó Nintendo para su **«Banjo-Kazooie». Decoraron un tren bala** nipón con las simpáticas imágenes de los personajes, y lo pasearon entre las ciudades de Hakata y Shin Osaka. Muy bonito, pero la pregunta es, **¿a alguien le dio tiempo**



Los comics caseros de Zelda



Nintendo Power convocó a través de su **web** un concurso de **tiras cómicas con Zelda** en el papel estelar. Tenían que ser originales. Y vaya si lo fueron. Aquí tenéis algunos de los dibujos participantes.



Última hora

■ **Media Connection Ibérica S.L.** se estrena en Nintendo como **distribuidora de los productos de Midway para N64 y Game Boy.** Los primeros títulos que ha puesto en circulación son **«Wipeout 64»** para la grande de Nintendo, y **«Mortal Kombat 4»** y **«Rampage World Tour» para Game Boy Color.** Próximamente lanzará **«720º Skate or Die»**, también para la de Color.



■ La **feria del juguete de Nüremberg** ha vuelto a abrir sus puertas a principios de febrero, y de nuevo Nintendo ha sido uno de los protagonistas principales. Prometido que os contaremos todo lo que ocurrió en este show, pero de momento apuntad que la Gran N confirmó que ya estaba en marcha el primero de los juegos que se van a sacar sobre la nueva película **Star Wars Episode One. Se trata de «Star Wars Rover»** (también conocido como «Pod Racer»), que podría ver la luz en **junio.**

GANADORES DEL CONCURSO «NBA JAM 99»

Ganan «NBA JAM 99» para Game Boy y un balón de basket

Josep Eduard Baró Queralt	Lérida
David González Rubio	Madrid
Enric Ferrer Arenillas	Barcelona
Manuel Maeso Lourido	Orense
Abilia Martínez Muñoz	Valencia
Gaizka Aboitiz García	Vizcaya
Alfonso Fernández Pacio	Lugo
Francisco José Rivas Mateos	Madrid
Raymond Mora y Espinosa	Zamora
Alberto Molina Ostariz	Madrid

Ganan «NBA JAM 99» para N64, balón, chubasquero y camiseta

Joan Albó Torres	Barcelona
Abraham Llano Abajo	Madrid
Rubén Torres Moreno	Castellón
Luis Besteiro Calvo	Lugo
Sergio Sorrosal Márquez	Guipúzcoa
Oscar Torres Fernández	Castellón
David Medialdea Gala	Segovia
Alfonso Casado Rojo	Cantabria
Eduardo González Chillón	Madrid
Fernando de Prado Ramos	León

GANADORES DEL CONCURSO «LEGEND OF ZELDA»

Ganan un cartucho de «Legend of Zelda: Ocarina of Time»

Gabi García Falcó	Barcelona
Mario Real Adame	Badajoz
Cristian Fernández Freire	Barcelona
Antonio Ramos Fernández	Sevilla
Arian Sameni Pua	Madrid
Juan Antonio Ceballos Moreno	Sevilla
Carlos Hernández García	Alicante
Alejandro Sánchez Garvi	Lanzarote
Diego Cabiedes Casais	Pontevedra
David Soneira González	Barcelona
José Luiz Rubio Alvarez	Ciudad Real
Juan Lloria Moya	Valencia
Rodrigo Rubio Polo	Salamanca
Francisco José López Luján	Albacete
Eneko Díaz Prada	Vizcaya
Luis Miguel Rubio Marín	Murcia
Joan Lozano Prunés	Barcelona
Ernesto Esteso Molina	Valencia
Alberto De Andrés Huertas	Madrid
Alberto Tonseter Regoari	Baleares

el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. LEGEND OF ZELDA DX GBC	N	1
2. WARIOLAND II GBC	N	1
3. TUROK 2 GBC	2	4
4. BUGS & LOLA BUNNY GBC	=	2
5. V-RALLY	4	9
6. TETRIS DX GBC	=	2
7. GAME & WATCH GALLERY 2 GBC	N	1
8. PIOLÍN Y SILVESTRE GBC	7	3
9. POWER QUEST GBC	N	1
10. QUEST FOR CAMELOT GBC	N	1

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	11
2. FIFA: RM 98	=	14
3. Terranigma	=	24
4. Donkey Kong Country3	=	27
5. Lucky Luke	=	15
6. Tintín: El Templo del Sol	=	27
7. Kirby's Fun Pack	=	25
8. Street Fighter Alpha 2	=	27
9. Tetris Attack	=	29
10. Super Mario World 2	=	31

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. THE LEGEND OF ZELDA	=	4
2. TUROK 2	=	4
3. BANJO-KAZOOIE	=	7
4. V-RALLY 99	8	4
5. GOLDENEYE 007	=	17
6. F-1 WORLD GRAND PRIX	=	6
7. ROGUE SQUADRON	=	2
8. FIFA 99	N	1
9. SUPER MARIO 64	4	25
10. ISS 98	9	6
11. CENTRE COURT TENNIS	10	2
12. MISSION:IMPOSSIBLE	11	6
13. MICROMACHINES 64 TURBO	N	1
14. F-ZERO X	13	4
15. FORSAKEN	14	9
16. NBA JAM 99	=	3
17. BODY HARVEST	12	3
18. WCW/nWO	N	1
19. NBA COURTSIDE	15	9
20. MORTAL KOMBAT 4	18	7

in

▲ -La (esperada) buena acogida de Game Boy Color. Se ha vendido todo lo que ha llegado.
▲ -Las (imponentes) versiones de Zelda y WarioLand 2 para la portátil de color.
▲ -La (rutilante) noticia de que en verano tendremos el primer juego de la nueva trilogía Star Wars.
▲ -El (salvaje) humor que preside el desarrollo de «South Park», lo último de Acclaim.
▲ -Las (apabullantes) cifras de «V-Rally 99», un superventas en todo el mundo.

out

▼ -El (intrigante) futuro de «Mario Party» en el mercado español. Mucho texto en inglés.
▼ -La (gélida) aparición de Abe, el héroe de 32 bits, en GB. Ha perdido su personalidad.
▼ -El (increíble) retraso del lanzamiento de «Gex», el divertido plataformas de Midway.
▼ -La (desaprovechada) originalidad de los luchadores de «Rakuga Kids». Gracioso, pero...
▼ -La (sorprendente) marcha atrás que parece que va a dar Eidos con su «Fighting Force 64». Hemos leído que a lo mejor no sale.



Micro Machines cargados de acción...
Hasta 8 pilotos simultáneamente.
Reúne a tus amigos y vuélvete salvaje en fantásticos microcoches.
Conduce como un loco en toda la casa, derrapa entre las tostadas del desayuno, destroza el comedor, arrasa el laboratorio de química, haz jirones la mesa de billar...
Carga tus armas, encuentra los campos de fuerza y las bolas de fuego y manda a tus contrincantes al olvido más absoluto.
El juego de carreras de coches más divertido y famoso, ahora para hasta 8 jugadores en la misma pantalla y en Nintendo® 64.
Micro Machines 64 Turbo.
Juégalo.
AHORA EN
NINTENDO64
EL ÚLTIMO DE CARRERAS MULTIJUGADOR DEFINITIVO.
Codemasters
Micro Machines
64 TURBO
© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" Todos los Derechos Reservados. "Codemasters"® es una marca registrada propiedad de Codemasters Limited. Micro Machines es una marca registrada propiedad de Galoob Toys, Inc. Codemasters usa la marca Micro Machines para este producto bajo licencia. Codemasters no está afiliada a Galoob Toys, Inc. "N"™ y ® son marcas de Nintendo Co. Ltd.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

De nuevo a la tarea, este mes con algo de pesadumbre por el "gambazo" que cometí en el consultorio del número pasado. Pero bueno, lo que importa es el presente, y más aún el futuro, que es lo que predice esta imagen de abajo aunque parezca lo contrario.



Al semimalhablado Jon Ander Larrauri. «**Perfect Dark**» debería salir a la perfecta luz en Noviembre de este año. «**Donkey Kong 64**» esperamos que se descuelgüe de las maternales oficinas de Nintendo allá por Diciembre.

Al impaciente futurólogo Morfeo y a su compañero de preocupaciones, el efímero Alexander Goenaga. Las fechas previstas son: Junio, «**Earthworm Jim 3D**»; Julio, «**Superman**»; Agosto, «**Shadowman**»; y para Septiembre: «**Rayman 2: The Great Escape**». En cuanto a «**Nightmare Creatures**» y «**Twelve Tales: Conker 64**», aún no tenemos la bola de cristal arreglada, aunque las ardillas suelen verse en verano. ¿Nintendo 2000? Sí, hemos oído algo de este tema. De momento simples especulaciones.

Al veloz José Luis y a su risueña mirada. Todo el mundo opina que «**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**» es el mejor juego del globo, pero pocos conozco que se lo hayan hecho en diez días (¿sufres insomnio?). Gracias por el truco, pero te recomiendo disfrutar un poquito más de los juegos, sobre todo si tienen la calidad del mencionado.

Al periférico Manuel Martínez y a su sinónimo referencial Angel Castillo. **El 64DD**, según las últimas declaraciones de Howard Lincoln -presidente de Nintendo América- que hemos leído en revistas yanquis, no está previsto que se lance al mercado americano ni europeo, aunque se espera que para este verano salga a la venta en Japón, donde parece que tiene su éxito asegurado (he ahí la razón máxima de su exclusividad mercantil). Quizá si funciona como se espera en la isla, acabe llegando a estas tierras. Nunca se sabe...



Al... fonso. Querido Alfonso, los megas de un cartucho no tienen un límite físico. Sólo el peso y dimensiones del cartucho, además por supuesto del coste de producción, podría limitar el número de megas, ya que, si fuese excesivo (por ejemplo, 32,768 billones de megas, con un peso arbitrario de 314 gramos para cada placa de 64 megas) aplastaría la consola, la mesita donde la tienes y al sufrido vecino de abajo, por no hablar del costoso transporte del cartucho hasta tu dulce hogar. Pero, en serio, hasta ahora, los que más tienen son «**Zelda 64**» y« **Turok 2**», con 256 megas muy bien justificados. Por otro lado, juegos como el mencionado «**Turok 2**» o «**NFL QBC 99**» o «**Rogue Squadron**», aprovechan al máximo el Expansion Pak. Verás más velocidad y más detalle. No es imprescindible -el cartucho funciona sin la expansión- pero sí altamente recomendable si quieres sacarle todo el partido Por otro lado, «**NBA Jam 99**» no necesita la expansión de memoria para lucir esos formidables gráficos en alta resolución.

Al xenófobo por imposición postnominal Pablo García Matamoros. «**Duke Nukem: Zero Hour**» no es nada execrable, de hecho lo he jugado y me ha gustado más que una remesa de tortillas de patata. Lo de jugar a Zelda en español se lo vuelves a preguntar a tu amigo con la revista en la mano. En pantalla el texto está en inglés, pero ¿para qué te crees que Nintendo ha editado la maravillosa guía de textos en castellano que acompaña al juego? Otra cosa, para comprar algo que te dure mucho tiempo, «**Body Harvest**», y si prefieres algo más corto e intenso, «**Gex**» es una buena elección.

Al autodenominado "asqueroso conservador" (por tener una NES) Francisco Collado. En el número 3, casi nada, de Nintendo Acción, tienes una guía de «**Maniac Mansion**». Pero por si no la encuentras, recuerda que en ciertas poblaciones rurales se suele guardar la llave de la entrada a la mansión bajo el felpudo.

BIG N SE CORRIGE

Y confiesa que se pasó aconsejando al amigo **Jesús, de Santander, (consultorio NA 75) que cambiara su cartucho de «Turok 2»** por otro con los textos en castellano. Entre otras cosas porque **la versión que está disponible ahora y que va a seguir a la venta es la misma que se lanzó a finales de año.**

Acclaim tenía **inicialmente previsto** lanzar el **cartucho con subtítulos en castellano,** pero por razones de producción fue imposible ya que hubiese retrasado el lanzamiento hasta finales de enero del 99.

Big N quisiera disculparse por la confusión que se ha producido a raíz de esta información publicada en el número de febrero.

Y para dejarlo bien claro a todos los lectores de nuestra revista una vez más, no existe una versión en castellano de «Turok 2». De manera que la única versión de este juego que podéis comparar es en inglés.

Nintendo con orejas

Por Javier de Leotardo Carmesí

Luchador Número 61. "Más bruto que yo, pocos. Más desalmado que mi menda, menos. Más amante de mi pareja, mi ególatra pareja. Estooo..."
Gran N (gritando). "¡Es deprimente!"
LN61 (berreando): "¿Qué?, ¿es suficiente?, ¿repito alguna de las frases? Me ha quedado bien, ¿verdad, Jimmy?"
Jimmy. "Sí, sí. Venga, a la ducha, que hueles a patrañita frita."
LN61. "Pero, ¡si acabo de lavarme la cara! Y eso de patrañita lo serás tú, porque mi pueblo natal no es Patraña, sino Pretoño, un lugar más antiguo que el emperador cojo y manco Antonio, verde, de reproducción omnívora, con..."
Gran N (mirando a poniente): "¡Qué desastre! ¿Es que no hay uno de éstos más o menos normal?, a ver si ahora vamos a tener que grabar el anuncio de wrestling con un luchador de «Rakuga Kids» convertido en fecundo florero."
Luchador de Rakuga Kids convertido en fecundo florero. "¡Aquí estoy!"
Gran N (lagrimeando): "Aquí está."
LRKCFF (declamando): "Sois viejo, padre Guillermo –dijo el joven. Y no deberíais danzar con la cabeza, porque..."
En plena demostración de poesía clásica, apareció Wario que, para placer de la Gran N, rompió el fecundo florero por si contenía áureas monedas, o algo.
Gran N. "¡Oh! Este chico sí que vale. Anda, majo, ¿por qué no pruebas a decir algo? Ponte ahí, donde los focos, y..."
Wario. "No, no. A ver si, con la luz, me voy a desteñir, con lo guapo que he quedado en GBC. Pregúntale a Link. Talogo."
Link. "Buenas. Yo traía estos papeles, que la otra vez no..."
Gran N. "Pues mira, si quieres que te coja los papeles, ponte donde los focos y..."
Link. "¡Sí, hombre! Para perder el tiempo me voy a pescar. Por cierto, el otro día conseguí uno que, ¡cómo boqueaba!"
Gran N (tronando). "¡YA ESTA BIEN! ¡Quiero luchadores de verdad!, ¡que tengan el pecho lleno de pelos y sepan cientos de llaves!, ¡quiero los luchadores de WCW/nWO!"
Jimmy. ¡Corten! ¡Perfecto!, ¡sublime!, ¡colosal, gran Gran N! Nadie podría haberlo hecho mejor que tú. Tendríamos que haber pensado antes en ti.
Gran N (comprendiendo). Bueno, entonces ya tenemos anuncio, ¿no?
Jimmy. Ya verás cuando tu madre te vea en la tele. Y con esas orejas...

Lanzamiento oficial
25/2/99

UNA NUEVA DIMENSION DEL COMBATE

Tras la derrota de Shao Kahn a manos de los guerreros de la Tierra, Shinnok ha logrado escapar de sus confines. La guerra se ha desencadenado y esta vez la batalla puede ser ganada por los mortales.

Entrar en el siniestro mundo de Mk4. Shinnok está preparado. ¿y tú?





NADIE PUEDE PARARLOS

El loco Eustas De Monic ha alterado el ADN de George, Lizzy y Ralph convirtiéndolos en demoledores monstruos gigantes. Métete en la piel de uno de ellos y destruye todo lo que encuentres a tu paso de la forma más divertida, edificios, ciudades...Todo vale para borrar de la faz de la Tierra al malvado profesor.

MONTATE EN TU SKATEBOARD Y GANA

¡Estáte alerta skater! El tráfico de Skate City se llenará de skaters rivales en tu camino hacia los parques. Pero si pierdes el tiempo, enjambres de peligrosas abejas te perseguirán incansablemente. Una vez en el parque, presume de tu monopatín deslizándote por empinadas rampas, bucles y slaloms para ganar puntos y medallas y alardear de derechos.

PROXIMAMENTE

GAME BOY COLOR 720°

SOLD BY MIDWAY





Nintendo

MARKETED AND DISTRIBUTED BY MEDIA CONNECTION

the missing link to your consumer

TEL: 952 93 93 78 FAX: 952 93 94 41 email: mci@ari.es



Pablo Rubio García Noblejas *(Madrid)*

Se ve que, a pesar de lo que podría parecer, los juegos de Rol no son los preferidos por Link. Según Pablo Rubio, él prefiere aposentarse en un taburetillo con su refresco y sus revistas (Nintendo Acción, suponemos) a destripar por todos lados el gran éxito de Acclaim, «Turok 2». Nuestros más sinceros arrodillamientos y mandos de colores ante la demostración de poderío en el arte del "dibujuego" de este avezado madrileño.

ARDISTEL, S.L.





Rubén José López Montero *(Logroño)*

Silvia Fernández Lasanta *(Logroño)*



Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, conseguiréis un **fenomenal llavero- reloj con forma de pad.**

La dirección es: Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.



Marcos Fraga Tosar *(La Coruña)*



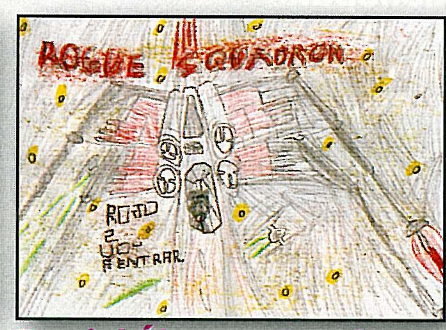
Nacho Viedma Ayllón *(Castellón)*

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

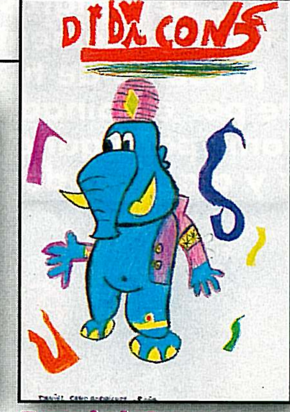
los más pequeños



Marcos López Rodríguez
7 años (Valladolid)

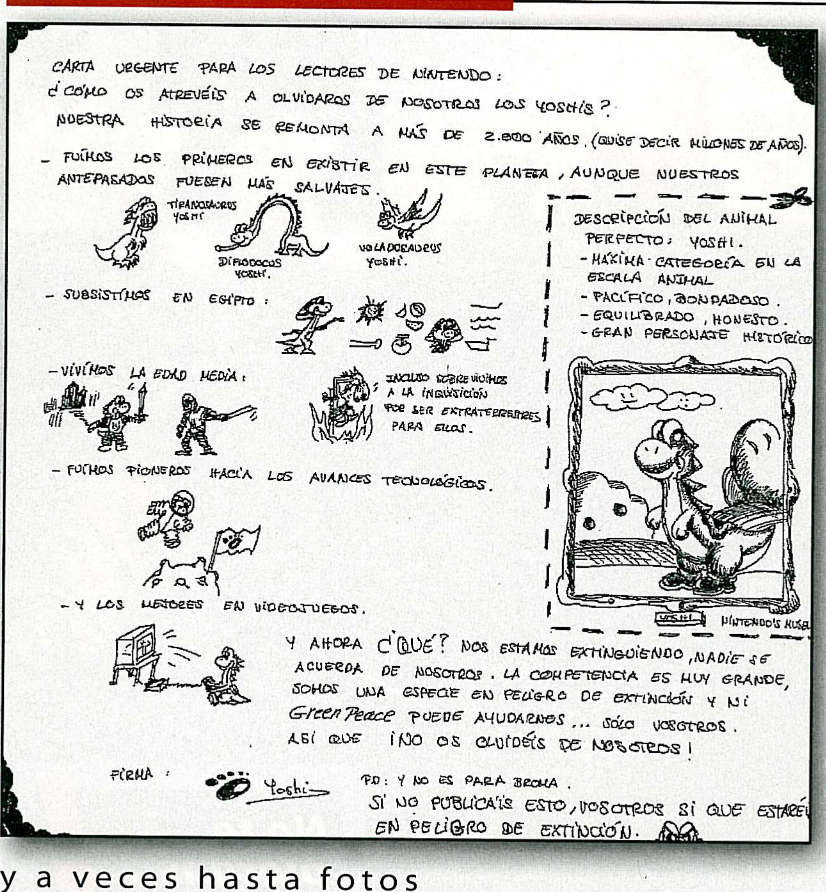


Daniel Álvarez Gavela
8 años (Madrid)



Daniel Cano
8 años (Barcelona)

a veces llegan cartas...


CARTA URGENTE PARA LOS LECTORES DE NINTENDO:
¿CÓMO OS ATREVÉIS A OLVIDAROS DE NOSOTROS LOS YOSHIS?
NUESTRA HISTORIA SE REMONTA A MÁS DE 2.000 AÑOS. (QUISE DECIR MILLONES DE AÑOS).
- FUIMOS LOS PRIMEROS EN EXISTIR EN ESTE PLANETA, AUNQUE NUESTROS ANTEPASADOS FUESEN MÁS SALVAJES.

- SUBSISTIMOS EN EGIPTO:
- VIVIMOS LA EDAD MEDIA:

INCLUSO SOBREVIVIMOS A LA INQUISICIÓN POR SER EXTRATERRESTRES PARA ELLOS.

- FUIMOS PIONEROS HACIA LOS AVANCES TECNOLÓGICOS.
- Y LOS MEJORES EN VIDEOJUEGOS.

DESCRIPCIÓN DEL ANIMAL PERFECTO: YOSHI.
- MÁXIMA CATEGORÍA EN LA ESCALA ANIMAL
- PACÍFICO, BONDADOSO.
- EQUILIBRADO, HONESTO.
- GRAN PERSONAJE HISTÓRICO

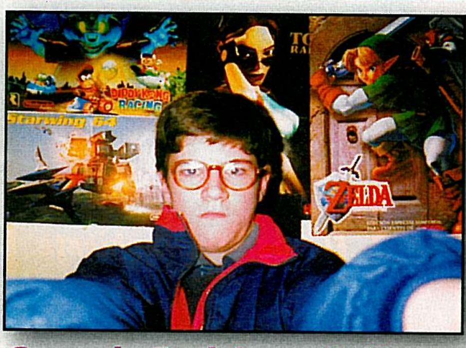
Y AHORA ¿QUÉ? NOS ESTAMOS EXTINGUIENDO, NADIE SE ACUERDA DE NOSOTROS. LA COMPETENCIA ES MUY GRANDE, SOMOS UNA ESPECIE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN Y NI Green Peace PUEDE AYUDARNOS... SÓLO VOSOTROS.
ASÍ QUE ¡NO OS OLVIDÉIS DE NOSOTROS!

FIRMA: Yoshi

PD: Y NO ES PARA BROMA.
SI NO PUBLICÁIS ESTO, VOSOTROS SÍ QUE ESTARÉI[S] EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.

Reivindicativas
Bryan Temprado Battad
(Madrid)

y a veces hasta fotos



Gonzalo Rodríguez Núñez
(Pontevedra)



Alvaro Benavente Ferreiro
(La Coruña)



Sergio Cejas González
(Madrid)



Max Müller
(Baleares)

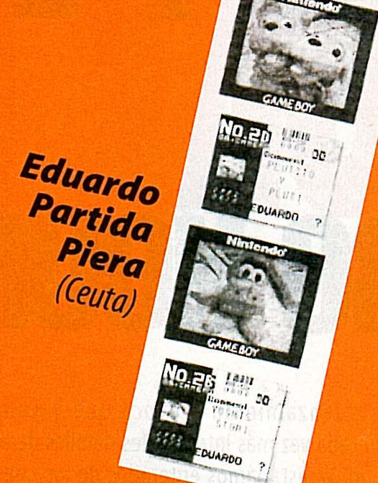
El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**

Oriol Riba Monzó
(Barcelona)

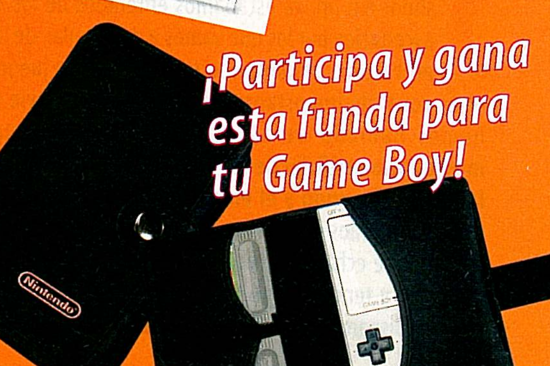




Eduardo Partida Piera
(Ceuta)



Francisco Manuel Martín
(Badajoz)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

Vuelven los más cerdos del universo

La Tierra está de nuevo amenazada. Esta vez la única manera de salvarla de la invasión alienígena número "n" será mediante una Nintendo 64, unas gafas de sol y este esperadísimo cartucho de Eurocom...

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Saludad al rey

SU INMINENTE lanzamiento provoca que vayamos conociendo cada vez más interesantes detalles de este shoot'em up. Ya estábamos enterados de los **cuatro escenarios** por los que vamos a deambular, de la **vista en tercera persona** (de estreno en este juego) y de otras cosas de importancia máxima, pero todavía nos os hemos hablado de aspectos como por ejemplo la **inteligencia artificial de los enemigos. Ésta se basará en la visión, el sonido y el entorno.** Si al doblar una esquina nos encontramos de cara con un enemigo, éste, al igual que nosotros, se echará hacia atrás para evitar posibles tiros a bocajarro y tener tiempo para apuntar, mientras evita los posibles disparos mediante unos gráciles saltitos. Para colmo los bichos se materializarán cuando todavía no alcancemos a verlos, con lo que estarán prevenidos, y dispararán nada más meternos en su campo de visión.

Tampoco os hemos presentado al resto de armatostes que circularán por el juego. Encontraremos **tanques, helicópteros y lanzamisiles,** repartidos por las diferentes fases y dispuestos a dificultarnos la tarea de salvar el mundo. La misión no consistirá sólo en matar a los malos, sino además en **encontrar puertas, interruptores y otros objetos** que nos permitan avanzar, de forma que estos ligeros toques de aventura amenicen y hagan a la vez pensar más aún al jugador. Parece claro que «DN:ZH» viene con el punto de mira fijado en «Turok 2», ¿conseguirá abatirlo?

No te pierdas...!

El magnífico ambiente de devastación

Cada uno de los escenarios nos obsequiará con algunos efectos increíbles, como el fuego que está inundando los pasillos del hotel del primer nivel.



Cómo quedan los cuerpos de los enemigos

Para saber de cuántas partes se compone el cuerpo de un alienígena, lo mejor que podremos hacer será lanzar una granada a sus pies. Veintidoce, duda resuelta.

Verás la luz







El presupuesto de Eurocom ha dado de sí lo suficiente como para amoldar el juego a los tiempos que corren. Aquí podéis ver que, tanto las **lámparas de la entrada a la discoteca** (en la que se oirá una música estruendosa, pero no se podrá entrar), **como el fuego o las luces de los pasillos iluminan** a nuestro protagonista.



COMIENZA LA AVENTURA: TURISMO POR L.A.

Al parecer, los alienígenas siempre empiezan sus invasiones por Los Angeles, algo no tan extraño si tenemos en cuenta que vienen del cielo. La ciudad parece deshabitada, muerta... pero este tío de la foto no permitirá que los futuros jamones y chorizos sigan haciendo de las suyas. Está armado y sabe armarla, es... ¡Duke! (aplausos).



Este será el primer «Duke Nukem» que nos mostrará al protagonista mientras jugamos. La verdad es que, con las poses que se marca el tío, es una pena no haber podido disfrutar de su musculosa presencia en otros títulos. Además, con ello se resaltarán los nuevos toques de aventura.



CERDO PUNK Oriundo de la fase del Apocalipsis, se cree el tío más duro del mundo. Eso es que no conoce a Duke.



CABALLERO CERDO Adaptado a la época victoriana, nos masacrará con algún que otro tiro a bocajarro.



CERDO MOTERO En realidad no creemos que sepa montar, pero le gusta llevar esta pinta. Le veréis en la fase apocalíptica.



CERDO POLICIA Le gustaría "apatrullar" Los Angeles en solitario, pero siempre irá acompañado por algún lagartijo.



CERDO COWBOY Se muere por probar su puntería en humanos. Si la probase en Duke, se moriría de verdad.

Hay que ver, qué cosas pasan en el mundo (de Duke)

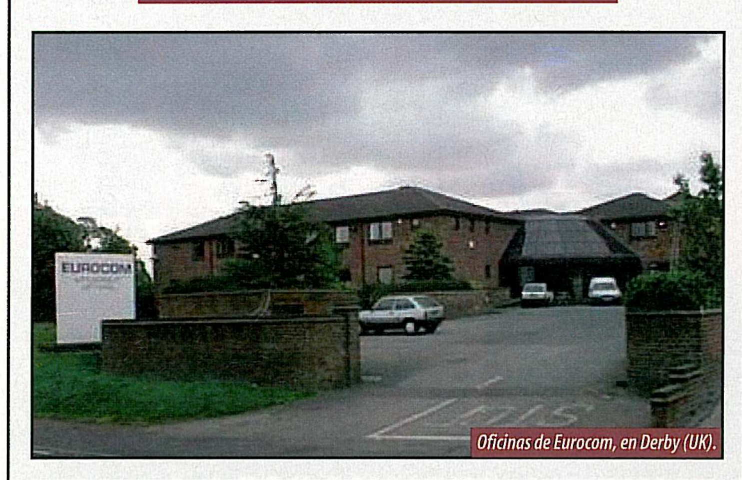






Encontrar a un señor sujeto a una farola por el cuello, o a otro dándole otra mano de pintura al coche, será algo normal en «DNZH». Nosotros podremos hacer entrar en razón a esos descerebrados cerdos.

Quién es Eurocom



Oficinas de Eurocom, en Derby (UK).


Duke Nukem 64 (Nintendo 64)



La compañía Eurocom fue ***fundada por Ian Sneap, Mat Sneap, Tim Rogers, Neil Baldwin y Hugh Binns en 1988*** *para el desarrollo de juegos en NES. El tiempo pasó,y se ve que lo hicieron bastante bien en los primeros títulos, porque gracias a las ganancias producidas por juegos programados posteriormente, como* ***«Earthworm Jim»*** *y* ***«The Jungle Book» en GB, «Dino Dini's Soccer»*** *y* ***«Maui Mallard»*** *en Super Nintendo, y* ***«Cruis'n World», «War Gods»,«Mortal Kombat 4»*** *y* ***«Duke Nukem 64»*** *(del que hemos puesto una bonita pantalla), los que en 1988 programaban, diez años después dirigen a* ***70 personas;*** *empleados de la casa que todos los días van a trabajar un poquito al bucólico lugar de la foto, situado en las afueras de* ***Derby, UK.***


Además de corretear por las calles, también deberemos trepar por alguna que otra escalera de pared. Pero no subáis demasiado alto, que más duras serán las caídas (sí, nos haremos daño).


Las armas irán desde lo más "bruto" a lo más sibilino. El lanzagranadas reventará lo que haga falta, mientras que el rifle con mirilla nos permitirá abatir enemigos a grandes distancias.


Cuando Duke esté pegado a una pared, su silueta se transparentará para que le veamos.

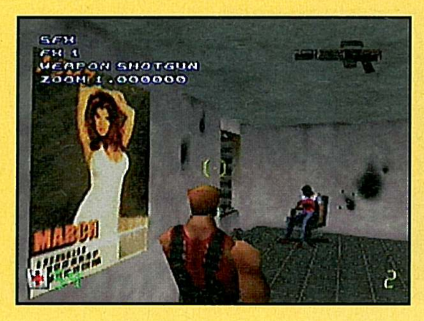

Además de puertas, también encontraréis ventanas que realizarán el mismo servicio.

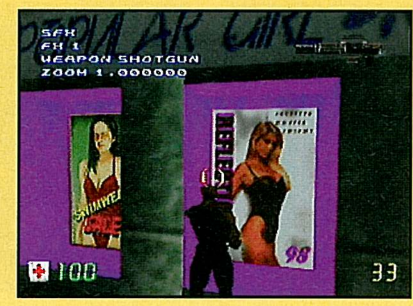


Podremos encontrar unos teletransportadores que se han traído los malos, y usarlos para buscar zonas secretas.

La pinta de todos los escenarios y personajes hacen esperar lo mejor de él. ¿Superará a los maestros?

A Duke se le subirán los colores... ¡y nada más!







Las chicas siempre aparecen en un juego de Duke. *Reales como la vida misma o en posters subiditos de tono, pero siempre hay chicas. ¿Cómo que os gustaría ponerlas en vuestra habitación?*

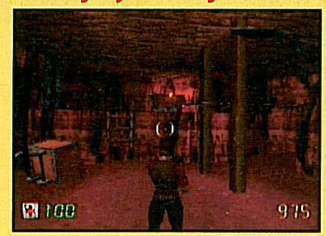
¡Qué infierno de fases!

Los Angeles (presente)



A **rascacielos subí, a callejones** bajé, y en todas partes encontré unos pocos cerdos y muchos lagartos que eliminar. **Agobiante.**

El viejo y salvaje Oeste



Con nuestro hermoso sombrero e indumentaria al uso, deambularemos por un **pueblo fantasma y una mina de oro.**

Londres victoriano



Con toda la **niebla** de los relatos de Conan Doyle, deberemos apaciguar a tiros las iras de los señores cerdos. También **abatiremos zombies en un brumoso cementerio.**

Apocalipsis (futuro)



A pesar de nuestros esfuerzos, los **cerdos dominan el mundo.** Montones de **sofisticadas armas** nos ayudarán en la dura batalla contra tanques y otras desgracias.



El control de Duke se basará en el stick y los botones "C". Será muy intuitivo.



En el modo multiplayer, habrá que conocer todas las armas y escenarios especiales.



Estos lagartijos son los primeros enemigos a los que nos enfrentaremos. No resisten nada.



El lujo de la época victoriana estará bien presente: mirad qué sala con piano incluido.



El juego será compatible con la tarjeta de expansión de memoria.



Habrá que salvar a toda chica que veamos, pues los aliens las secuestrarán a manta.













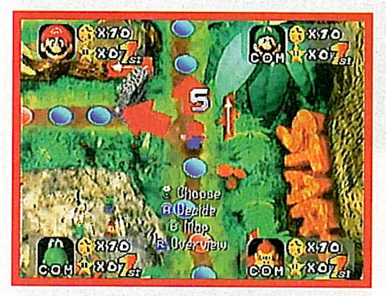
Los cristales también jugarán un papel importante en «Duke Nukem Zero Hour». Rompiéndolos con un disparito, podremos acceder a esas armas que aguardaban comprador en el escaparate, abatir a enemigos despistados, o entrar en lugares secretos, como una hamburguesería.

- Nintendo
- Tablero
- Marzo-Abril

Mario Party

Mmm, qué juego más apetecible tenemos entre manos. ¿Una nueva aventura de Mario? Pues no exactamente; más bien un **juego de tablero con Mario... Luigi, Wario, Donkey, en fin, la panda Nintendo en los papeles estelares.** Y va de tirar el dadito y avanzar. ¿Tan simple? Nooooo. Nos esperan **56 minijuegos, pequeños desafíos, cortitos, inteligentes, muy originales,** que nos tendrán pegaditos a la pantalla. A nosotros y a nuestros amiguetes. Porque éste es un **juego para compartir... simpatía y dominio del inglés...**

Estáis todos invitados a la gran fiesta de Mario

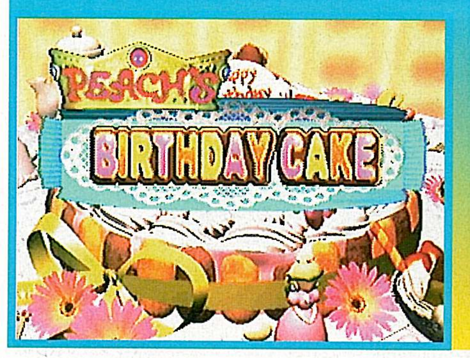


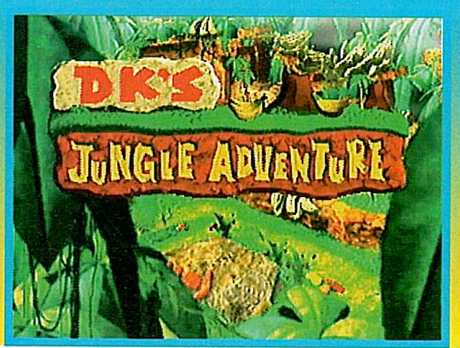
▲ Vaya, un cruce de caminos. Elige la ruta más corta hacia la superestrella.



▲ En el escenario de la Princesa Peach todo es muy pastelón y colorista.

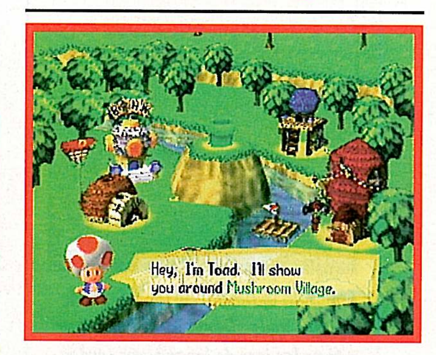
Las asombrosas y renderizadas zonas de juego





◀ En principio tendréis seis tableros para elegir al inicio de la partida. Uno de Mario, otro de Donkey, de Peach, de Yoshi, de Wario y de Luigi. Cada uno tiene su nivel de dificultad, aunque todos presentarán el mismo nivel de belleza y detalle.

Mushroom Village

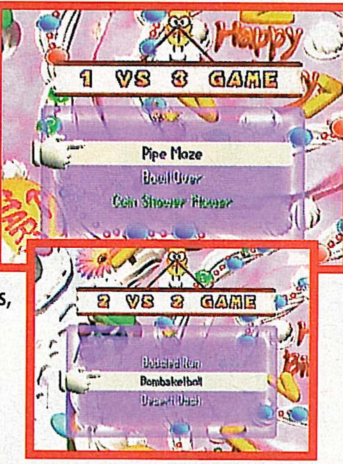




▲ **El juego empieza en el pueblecito Mushroom. Allí, Kinopio nos muestra los lugares a los que podemos ir. La tienda, el banco, la casa de los minijuegos, los tableros y la isla. Lo suyo sería empezar por el tablero, pero si queréis jugar todos los minidesafíos que incluye «Mario Party», uno tras otro, lanzaros de cabeza al islote Mushroom.**

Colaboraciones, luchas, uno contra todos...





▲ **Así son los minijuegos**, para uno, para todos, para colaborar, para fastidiar al contrario. Básicamente los habrá de tres tipos: los cuatro personajes enfrentados a la vez, uno (el que le toque) contra el resto, o en equipos de dos contra dos, y a repartirse los beneficios. Sea como sea, siempre será divertidísimo.



«Mario Party» será de los cartuchos más divertidos para cuatro jugadores



▲La regla principal del juego: hay que localizar las superestrellas de cada tablero.

▲Y ojo a las sorpresas de cada zona de juego, como esta bola rodante en el set DK.



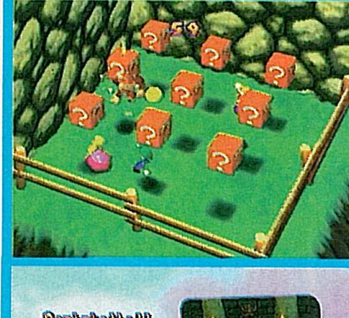
▲ Empieza el que saque una mayor puntuación con el dado. Como en la Oca.







Minijuegos



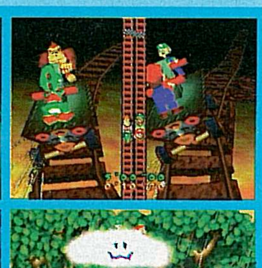


Antes de empezar cada minijuego, el ▶ guía de ese mundo os contará las reglas y os resumirá el objetivo. El minijuego es más bien cortito; son sencillas pruebas de habilidad con las que os lo pasaréis bomba. No tiene muchos más secretos.

◀ Aquí tenéis unos cuantas pantallas de los minijuegos para que os hagáis una idea de qué son los minijuegos. Para empezar, decir que hay nada menos que 56. Y son pequeños desafíos, de lo más adictivo del mundo, que tan pronto os retarán a copiar la expresión de la cara de Bowser como os pondrán en la cuerda floja, o a conducir una vagoneta o a huir de una planta carnívora.







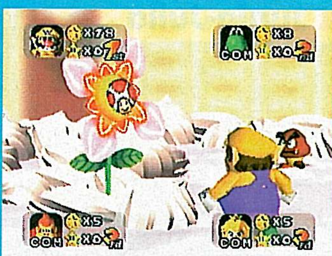


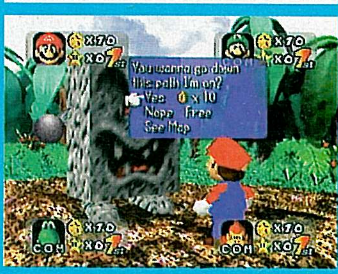




Sucede que...









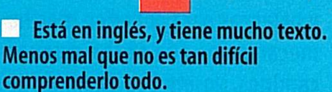
▲ ...Que como en cualquier juego de tablero,cada casilla os tiene reservadas muchas sorpresas. Por ejemplo una especie de **máquina tragaperras que os "obligará" a regalar monedas y estrellas a otro participante**, o una flor que esconde la cara buena y la cara mala, la de pagar; o un bloque de piedra que ocupa el camino y a la que tendréis que dar dinero...

Primera impresión





- Con cuatro mandos conectados, es lo más divertido que hemos visto en mucho tiempo.
- Los minijuegos son geniales. Cortitos, superoriginales, adictivos y fáciles de hacer.



- Está en inglés, y tiene mucho texto. Menos mal que no es tan difícil comprenderlo todo.
- Si tienes que jugar solo se hace un poco más aburrido. Porque los otros tres mandos los coge la CPU.

OPTIONS preview

Castlevania

- Konami
- Acción 3D
- Junio-Julio

Castlevania 64

El señor de la oscuridad sale a la luz

La nueva entrega del superéxito de Konami **aterrizará en verano,** junto con sus terroríficos enemigos y escenarios, en Nintendo 64. Nosotros ya hemos podido jugar un poquito, y no podemos dejar de contaros la impresión que nos ha causado. Un bosque, una tormentosa noche, un inquietante silencio sólo acallado por nuestros pasos... **¡y muertos vivientes por todas partes!** Bonito panorama, ¿verdad? Menos mal que podremos **defendernos con nuestro látigo (o bolas de energía,** según el personaje que escojamos), correr y saltar para esquivar esqueletos, murciélagos y otros horrores de grandes dimensiones. **Y todo en un entorno 3D,** con una banda sonora como para pedir bises, y unos **efectos gráficos y sonoros impactantes** (a destacar los petardazos de los rayos). También tendremos que examinar ciertos letreros y palancas para poner en marcha mecanismos que **abran nuevos caminos.** Nosotros ya estamos que nos mordemos la yugular, esperando su salida al mercado...



▲ Un rayo acaba de caer sobre un árbol. Tal sobresalto también ha hecho caer el mando.

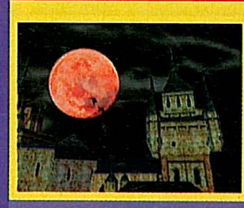


▲ También habrá enemigos explosivos. Nos perseguirán hasta detonar en nuestra oreja.



▲ Habrá que sortear algunas plataformas al estilo Mario para llegar al castillo del Conde.

Para meternos en ambiente









◀ Qué mejor que una vista aérea del castillo protagonista y un fundido hacia una señorita que interpreta una tensa melodía al violín. Una intro relajante pero inquietante.

Saltos al límite




◀ Algunos saltos serán muy ajustados, pero al menos podremos engancharnos a los bordes de cualquier pared.






Podremos ▶ observar el entorno desde la vista de nuestro protagonista cada vez que queramos. De esta forma apreciaremos la belleza de los parajes.

¡Soy un valle!




▲ Porque estoy entre montañas. Estos bichos nos asediarán con su presencia, y con unos demoledores ataques, pero serán lentos y los esquivaremos fácilmente.

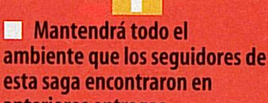
El/la/los matavampiros




▲ Como personaje principal de esta obra, podremos escoger entre **Reinhardt Schneider**, que utilizará su látigo y su daga para atacar, y la bella **Carrie Fernández**, que se defenderá a base de bolas de energía y dos cuchillas.



Primera impresión



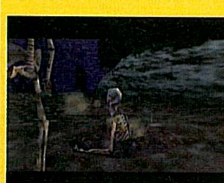
+

- Mantendrá todo el ambiente que los seguidores de esta saga encontraron en anteriores entregas.
- Los increíbles efectos gráficos y enormes enemigos dan fe del buen aprovechamiento de hardware.

–

- La inclusión de textos cada dos por tres nos hace desear fervorosamente que llegue traducido al castellano.
- Los movimientos, tanto del protagonista como de los enemigos, resultan algo lentos. Esperemos que se resuelva.

El comienzo de la pesadilla






◀ Nada más comenzar el juego, nuestro personaje se santigua y echa a andar. Pero, ¡oh, desgracia!, ahí, en el suelo, reposan un esqueleto y un señor que podría estar vivo. Cuando nos acercamos a interesarnos por su estado, comienza una secuencia cinemática en la que, con unos retorcidos ángulos de cámara, vemos cómo el esqueleto empieza a cobrar vida.





▲ El ambiente tenebroso que despedirá el juego hará que los asustadizos juguemos con pañales.

SE RETRASA «MONACO GP2»

*Ubi nos ha hecho saber que su esperado juego de Fórmula 1 para N64, **«Monaco GP Racing Simulation 2» se ha retrasado hasta abril.** Toques y retoques de última hora, ya sabéis. Por otra parte hemos sabido que, ¡por fin!, **«Gex 64»**, el cartucho del lagarto de Midway, parece que por fin **va a ver la luz a finales de este mes de febrero.** No estaba mal este plataformas.*

«TETRIS 64» A LA VUELTA DE LA ESQUINA

*El clásico se regenera, aunque más allá de cambiar a las 3D (como «Tetrisphere») o colocar piezas extrañas (como el Tetris de Mickey), ha optado por **pulir sus gráficos e incluir un revolucionario modo multijugador.** Las mejoras jugables incluyen una **"caja" donde reservar las piezas** hasta que las necesitemos, y la **irrupción de nuevos elementos estratégicos.** Nintendo España tiene previsto lanzar «Tetris 64» a lo largo de **mayo.***




«RUSH 2», LISTO PARA ABRIL

*La segunda entrega del "polémico" «San Francisco Rush» tiene pie y medio en las tiendas españolas. Según nos ha confirmado GTinteractive, **«Rush 2» aterrizará por aquí a principios de abril,** lo que significa que ya podemos ir preparándonos para ponernos al volante de los coches más explosivos del mundo, por un recorrido que nos llevará de visita por los USA.*



NOTICIAS PARA GAME BOY COLOR

*Tenemos noticias de última hora sobre algunos de los juegos que veréis unas páginas adelante, en el reportaje de novedades para GBCOLOR. Ya nos han confirmado la más que inminente llegada de **«Montezuma´s Return», «Reservoir Rat», «Frogger» y «Pimball», todos de la mano de la SPACO.***

MÁS RALLY, POR FAVOR



*Mucho ojo a lo que está preparando Gremlin para N64. Se llama **«Rally Master»** y promete convertirse en el rival más duro de «V-Rally». Tendrá los **coches oficiales del campeonato**, los circuitos y por supuesto la velocidad. Así lucen las primeras imágenes que hemos conseguido de esta bestia, pero no os frotéis las manos porque no estará listo al menos hasta el **tercer trimestre del año.***



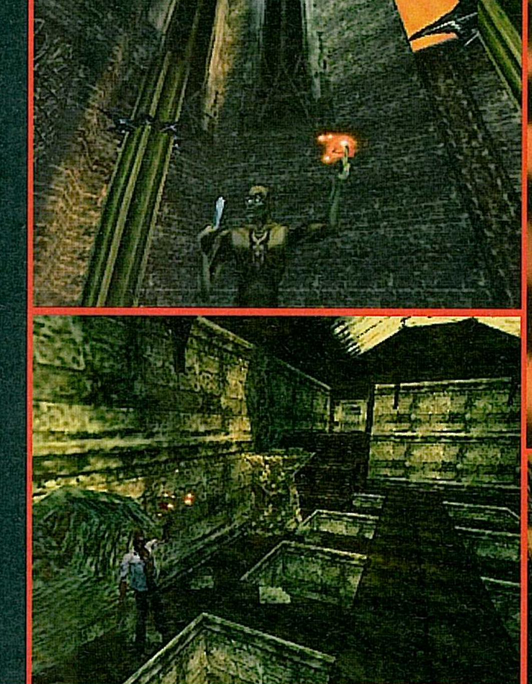
- Acclaim
- Acción 3D
- Agosto

Shadowman

Una genuina película de terror

Iguana se está volcando como nunca en la creación de «Shadowman». En su cuartel general de Stockton, Inglaterra, y comandados por **Guy Miller,** director creativo del juego, los desarrolladores dan vida a este atípico personaje de videojuegos, un ser que **vive entre dos mundos, el de los vivos y el de los muertos, que además es el primer héroe de color que protagoniza una aventura.**

Todo el trabajo sobre los gráficos, la concepción de los escenarios, incluso el desarrollo de la aventura, se están realizando con la **estética de una película de terror.** Cuidando cada detalle con extremo mimo, y no dejando nada a la improvisación. El nivel de exigencia ha llevado a Guy Miller a filmar, cámara en mano, una estación de metro londinense donde sucede uno de los stages. Sólo por disfrutar de este "celo", merecerá la pena esperar hasta agosto.



El juego tendrá acción y aventura, todo bien repartido. Nuestro hombre, el primer héroe negro de un videojuego, tendrá a su disposición un arsenal de armas muy ingeniosas.







Las primeras imágenes que hemos obtenido hablan a las claras sobre la increíble calidad gráfica que alcanzará el juego. Mucho mayor aún si conectamos la tarjeta de expansión de memoria.

Primera impresión



- Estética cinematográfica total. Un videojuego que será una película de terror.
- La originalidad de la trama. Y los Angeles Negros, una gozada verlos atacar.
- Y además será compatible con la tarjeta de memoria extra.

–

- Que todavía vamos a tener que esperar un poco para disfrutar con él.

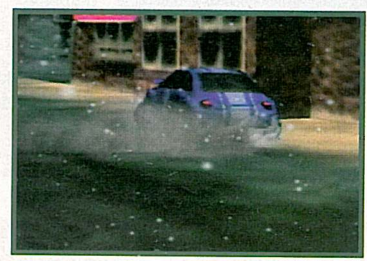
- EA
- Carreras
- Abril

Beetle Racing Adventure

El escarabajo aventurero de EA

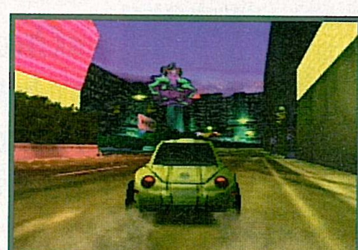
EA Canadá está preparando un juego muy especial exclusivamente para N64. Será un título de conducción, pero no se regirá por los parámetros normales. Para empezar **el protagonista será el nuevo "Beetle".** Para seguir los **circuitos serán de unos ocho o nueve kilómetros, y no estarán limitados por los bordes,** sino que podremos cruzar el amplio terreno de cada decorado con total libertad. Así podremos encontrar items y zonas secretas. Pero bueno, aún tenemos que investigar un poco más...

▲ El vehículo protagonista de «Beetle Adventure Racing» será el **nuevo modelo de escarabajo (beetle) de Volkswagen.** Aún no se conoce si habrá otros coches.



▲ Nuestro escarabajo se comportará como un coche de rally, o como un 4X4.

Un nuevo concepto de carreras se acerca a N64.



▲ El aspecto gráfico del juego está siendo muy cuidado. ¡¡Tendrá 128 megas!!

Escenarios kilométricos



◀ Además del trazado de las carreteras, se incluirán atajos, e incluso puzzles que habrá que resolver para concluir las fases. El número de polígonos en pantalla promete ser enorme.

Primera impresión



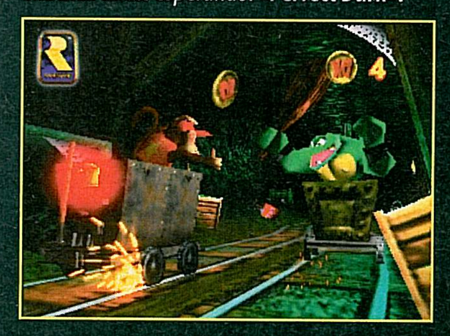
- El sistema de juego se aleja de lo tradicional, dejando una libertad de acción inédita en los juegos de carreras
- Los puzzles y caminos alternativos prometen un gran resultado en las partidas multijugador.

–

- Si no se incluye otro modelo de coche, puede tener ciertos problemas al compararlo con otros títulos.
- Aunque el concepto atrae a primera vista, aún está por ver si tan original idea dará el resultado esperado.

LA PRIMERA DE «DKC 64»

RARE ya nos está poniendo los dientes largos. Ha publicado en su Web oficial ***la primera imagen de «DKC64» que sale a la luz.*** *Aquí la tenéis para que todos podáis disfrutar de su trabajo. Aunque habrá que esperar para ver más, y por supuesto para jugarlo, porque según fechas de Nintendo España, no estará disponible hasta* ***diciembre.*** *Un poco antes, en* ***noviembre,*** *llegará el arcade de acción que muchos estáis esperando:* ***«Perfect Dark».***



«ODT» SE DEJA VER

Por fin hemos podido echarle un ojo a la ***nueva criatura de Psygnosis para N64. «O.D.T.», la maravillosa aventura de acción en 3D*** *que ha triunfado en otros formatos, lucía este formidable aspecto en la beta que probamos. En ella pudimos disfrutar de un* ***entorno gráfico muy barroco y cuidado, y también de textos en español.*** *Psygnosis no nos ha dado una fecha aproximada de lanzamiento, así que es posible que no esté listo hasta después del verano.*





INFOGRAMES ANUNCIA NUEVOS JUEGOS

Sí señor, los chicos de Infogrames nos tienen preparados tres lanzamientos para N64 durante estos primeros meses. El primero pronto podréis leerlo, porque está a la vuelta de esta página; se trata de ***«Chameleon Twist 2»,*** *la segunda entrega del simpático plataformas de Sunsoft; el segundo llegará en mayo y se llama* ***«Lode Runner 3D»*** *(aquí tenéis estas pantallas). Es una* ***especie de aventura de puzzles que se jugará en alta resolución.*** *El siguiente de la lista será nada menos que* ***«Looney Tunes Space Race». El primer cartucho de la serie Looney que prepara Infogrames estará listo para julio*** *e irá de carreras de velocidad.*





- Sunsoft
- Plataformas
- Marzo

Chameleon Twist 2

Lengüetazos de color

Hace un año que el primer «Chameleon Twist» para Nintendo 64 nos **sorprendió con sus habilidades lingüísticas y plataformeras.** Pero el aspecto gráfico del juego no estaba a la altura de la consola, con lo que no terminó de calar entre los usuarios. Menos mal que Sunsoft y Jappan System Supply han decidido retomar la idea, y recrear de nuevo el simpático mundo de estos animalitos en una segunda parte.

En este nuevo cartucho **encontraremos de nuevo a los camaleones (esta vez sí que tienen pinta de reptil,** a pesar de esas mochilitas que llevan) dispuestos a estirar al máximo su lengua, y a saltar como pulgas de una plataforma a otra, con tal de conseguir divertir al personal. **Conservarán todas las cualidades que los hicieron especiales en la primera parte,** de manera que podremos **guiar el recorrido de la pegajosa lengua para amarrarnos a cualquier punto del escenario,** utilizarla como pértiga, o atrapar enemigos para escupirlos más tarde como armas arrojadizas. Un **colorido fantástico llenará cada una de las seis fases** que nos esperan, y que estarán localizadas en diferentes mundos temáticos. He aquí un buen ejemplo de éxito plataformero en ciernes.



▲ En los niveles de práctica tendremos la oportunidad de entrenar para dominar la el uso de nuestra lengua a tope.

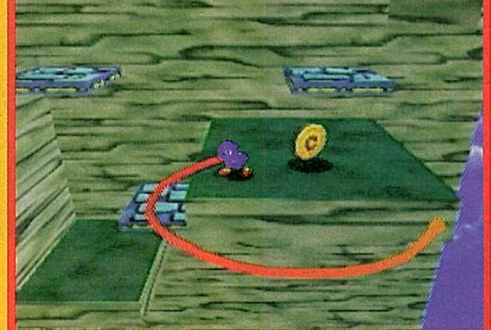


▲ Disfrutaremos de seis niveles larguísimos con cualquiera de los cuatro camaleones.

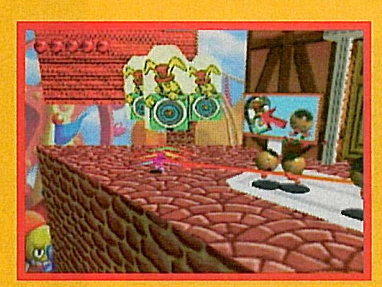


▲ También encontraremos algún que otro jefe final de aspecto un tanto ridículo, pero siempre peligroso.





◄ Para encontrar todos los niveles secretos, deberemos recoger todas las monedas e items valiosos que vayamos encontrando.



«Chameleon Twist 2» volverá a usar la lengua como arma de diversión.

Primera impresión



- A pesar de repetirse en ambas entregas, el manejo de la lengua sigue siendo una forma original de manejar a un personaje de plataformas.
- A nivel gráfico, la verdad es que ha mejorado bastante con respecto a su primera parte.

–

- El desarrollo de la aventura parece demasiado simplón para los tiempos que corren.
- El diseño de los gráficos parece dirigirse al público infantil, pero para controlar al personaje habrá que pasar por unos niveles de entrenamiento que ¡vaya con la infancia!

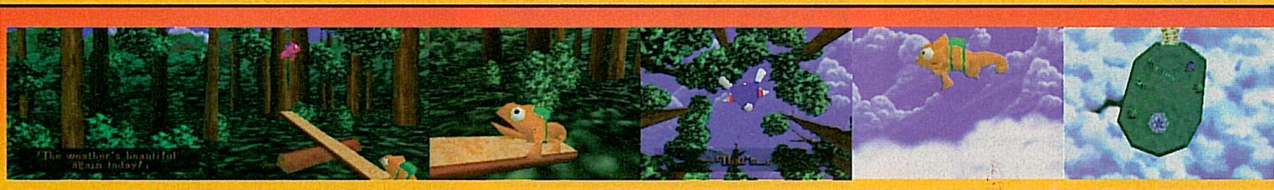


▲ A algunos enemigos podremos liquidarlos escupiéndoles cosas.



▲ La forma de jugar será igual a la de cualquier plataformas, pero la lengua del protagonista nos hará probar cosas nuevas, como subir a un tejado a base de lametazos.

El salto del camaleón



La secuencia de inicio nos contará cómo llegó el pobre camaleón a meterse en esta divertida aventura. Estaba jugando al subibaja y...

Lanzamiento oficial 25/2/99

wipEout 64™

Las carreras más rápidas. Las armas más mortíferas. El juego más famoso en carreras anti-gravedad llega a Nintendo 64 con un increible y nuevo poder visual, lleno de fuerza gloriosa. Con carreras abrasadoras, desafios inimaginables, control de tiempo y liga multiple. Wipeout 64 te ofrece las más genuinas carreras arrolladoras. Más rápidas de lo que tú puedes imaginar.

- *6 nuevos circuitos con trazados que te dejarán boquiabierto*
- *15 armas de ataque de retaguardia que te harán caer en poderosas trampas.*
- *5 equipos diferentes y 4 clases de carreras con distintos niveles de dificultad*
- *Intensa acción en escena con hasta 4 jugadores*
- *Naves de competición desafiantes que compiten en torneos con control de tiempo*
- *Banda sonora interpretada por los famosos Propellerhead y Fluke*

MIDWAY

PSYGNOSIS

NINTENDO64

MARKETED AND DISTRIBUTED BY



TEL: 952 93 93 78 FAX: 952 93 94 41 email: mci@ari.es

SI QUIERES PARTICIPAR EN EL SORTEO DE UN FANTÁSTICO FIN DE SEMANA PARA DOS PERSONAS EN FORMIGAL, CON NATURALEZA Y AVENTURA, ACTIVIDADES DEPORTIVAS, PRACTICANDO CUALQUIER TIPO DE DEPORTE DE AVENTURA COMO RAFTING, DESCENSO DE BARRANCOS, ESPELEOLOGÍA, BICICLETA DE MONTAÑA, HÍPICA, SENDERISMO ETC. ENVIANOS UN CÓDIGO DE BARRAS DE WIPEOUT 64 JUNTO CON EL CUPÓN RESPUESTA RELLENO EN LETRAS MAYÚSCULAS CON TUS DATOS PERSONALES, ANTES DE 30 DE ABRIL, INDICANDO EN EL SOBRE CONCURSO WIPEOUT 64

NOMBRE.................................... APELLIDOS....................................

DOMICILIO..

..............................LOCALIDAD..............................PROVINCIA..............................

C.P..............................TEL..............................EDAD..............................

ENVIA CUPON A: MEDIA CONNECTION IBERICA S.L. CENTRO COMERCIAL EL ZOCO Nº 125 Y 126, URB CALAHONDA, 29649-MIJAS COSTA, MÁLAGA





Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que peguen la imagen de «STAR WARS ROGUE SQUADRON» que aparece en el interior de la revista y envíen el cartón a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

2. Entre todos los cartones recibidos se extraerán 100, y sus remitentes serán premiados con un juego de «Star Wars Rogue Squadron» para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 17 de Febrero y 24 de Marzo de 1999.

4. La elección de los ganadores se realizará el 1 de Abril de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Mayo de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.


¡Regalamos 100 juegos de «Star Wars Rogue Squadron»!
NINTENDO64
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
PAL VERSION
Nintendo
Te ofrecemos la oportunidad de conseguir uno de 100 juegos de «STAR WARS ROGUE SQUADRON» para Nintendo 64 que regalamos. Tan sólo tienes que recortar esta imagen de «STAR WARS ROGUE SQUADRON» y pegarla en el cartón de la portada.
NINTENDO64
Nintendo
www.nintendo.es

Locos por el

La nueva Game Boy Color se prepara para recibir un aluvión de lanzamientos. Aquí os presentamos los más interesantes.

Bugs Bunny Crazy Castle 3

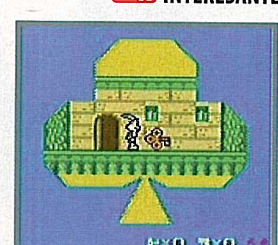
Nintendo (KEMCO) • Compatible GB • Plataformas-Puzzle • Marzo

Tras dos apariciones de éxito en Game Boy, **Bugs se lanza ahora a un nuevo desafío a todo color.** La aventura que ha desarrollado Kemco transcurre en un **misterioso castillo compuesto nada menos que por 60 habitaciones** que ofrecen una estructura similar, con puertas, escaleras y enemigos conocidos por la afición: Daffy Duck, Yosemite Sam, Taz y otros héroes de la Warner.

El objetivo es **encontrar 8 llaves en cada estancia.** No es que estén muy escondidas (simplemente hay una por puerta), pero **se exige habilidad e ingenio para llegar hasta ellas.** Están los susodichos enemigos deambulando por la zona (y nos ven, que son muy listos), y además alcanzar algunas puertas es trabajo de chinos. A medida que vamos superando habitaciones, la situación se va complicando. Puertas menos accesibles, enemigos más listos y abundantes...

R INTERESANTE





LAS ESTRELLAS DE NINTENDO

*Los héroes más "top" de la Gran N también reclaman su protagonismo en la portátil color. Ya nos hemos enterado de los que confirman su paso a GBC. El primero será la ardilla Conker, que estrenará su «**Conker Pocket Tales**» más o menos hacia mayo, por supuesto de la mano de Rare. Para el tercer trimestre planean las siguientes joyas: «**F-1 World Grand Prix**» (julio), «**Banjo-Kazooie**» (que verá la luz en septiembre). Y para los últimos meses del año se esperan «**Star Wars Rever**» (octubre), el primer juego de la nueva trilogía de las galaxias de Lucas, «**Diddy Kong Racing**» (para noviembre) y «**Wario Land 3**» (en diciembre).*



LOS NÚMEROS

*Sabíamos que la Game Boy (normal) estaba funcionando muy bien, y las cifras así lo confirman: hasta la fecha se han vendido más de **1.800.000 consolas (445.000 durante el 98)**; lo que no sabíamos era que la nueva*

La Pesadilla de los Pitufos

Infogrames (Infogrames) • COLOR • Plataformas • Marzo

La última de Gargamel es que ha atrapado a los Pitufos en sus propias pesadillas. Por eso os toca **ayudar al Pitufo fortachón** a liberar a sus congéneres mientras **resolvéis puzzles, los enemigos y apuráis el salto.** ue os espera durante **16 stages,** de bonus, claro.

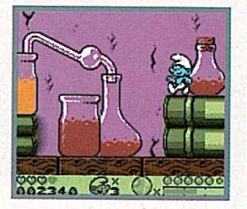
vechará a tope la capacidad de la :iendo **56 colores y los gráficos es** que se han visto hasta ahora. ce que ha habido despilfarro de n los decorados, acciones...

R IMPRESCINDIBLE















COLOR

Recomendación

V-Rally GBC

Infogrames (I-Novation Studio) • Color • Carreras • Marzo

Para rizar el rizo, el nuevo «V-Rally» versión "only color" pondrá en juego **40 circuitos en 10 países** que podremos surcar a toda máquina con **4 coches de rally.** Todo bañado con **56 colores,** luciendo gráficos nítidos y velocidad de vértigo. No pasa nada si ya tenías la anterior versión, la de GB normal, ésta no podrá faltar en tu colección.

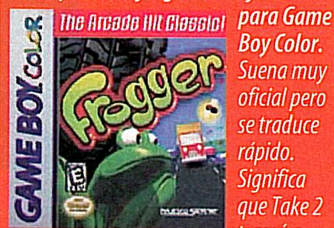
R IMPRESCINDIBLE



NOVEDADES DE TAKE 2 INTERACTIVE

*Variadas y jugosas. Según hemos sabido, **Take 2 ha firmado un acuerdo para la distribución en Europa de los juegos de Majesco** para Game Boy Color. Suena muy oficial pero se traduce rápido. Significa que Take 2 traerá a Europa títulos como «**Monopoly**», «**Millipede**», «**Frogger**», «**Centipede**», «**Battleship**», «**Missile:Command**» y tres cositas más que aún no sabemos cómo se llaman. Por otra parte, Take 2 también se encargará de la distribución de la versión Game Boy Color de «**Space Station Silicon Valley**». De fechas ya hablaremos.*





Gex:Enter The Gecko

Crave Ent. (IMS) • Compatible GB • Plataformas • Febrero-Marzo

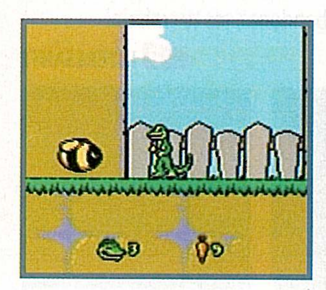
Los chicos de IMS han convertido las tres dimensiones de «GEX64» en **niveles 2D de scroll horizontal.** Sigues siendo GEX, el lagarto, y aún andas metido en **faenas televisivas, 16 niveles** para ser exactos, donde debes recoger items (en especial los mandos a distancia), superar peligros y pegarte con enemigos de simpática caladura. **El juego está lleno de humor,** no del estilo Mr. Bean pero gracioso vamos. En cada nivel encontrarás diferentes caminos para abrirte paso y, **podrás usar tu cola** para deshacer entuertos.

R INTERESANTE

VIRGIN SIGUE LA MODA DEL COLOR

*Cuatro titulazos nos tiene preparada la gran "V" para esta temporada. El primero aterrizará en marzo. Se trata de «**Holy Magic Century**», versión coloreada y portátil del Action RPG de Imagineer para N64. El segundo va de petardos y se llama «**Bomberman Quest**», por supuesto de Hudson. Los otros dos no llegarán hasta septiembre, pero va a merecer la pena la espera. Son de Capcom y se llaman «**Street Fighter Alpha**» (desarrollado por Crawfish Interactive) y «**Resident Evil**» (manufacturadito por los héroes de Capcom). Sobran las presentaciones, ¿verdad? Y anticipamos: seguramente serán exclusivos para GBC.*







Lista de lanzamientos

Para el 99

Esto es todo lo que llegará para GBC durante este año. Bueno, esto y muchas más cosas que todavía no sabemos. Eh! Estamos en febrero, y tampoco tenemos una bolita de cristal. Además, las fechas son provisionales y algunos títulos aún no están confirmados.

Marzo

- Quest for Camelot Nintendo
- Bugs Bunny Crazy Castle 3 Nintendo
- Gex:Enter the Gecko Crave
- Men In Black Crave
- Pitfall Crave
- V-Rally Infogrames
- Klustar Infogrames
- La Pesadilla de los Pitufos Infogrames
- Arcade Hits: 720º Skate Midway
- Tom & Jerry Majesco
- Arcade Hits: Moon Patrol/Spy Hunter Midway
- Arcade Hits: Joust/Defender Midway
- Holy Magic Century Virgin
- Bust-A-Move 4 Acclaim

Abril

- Shadowgate Classics Nintendo
- Prince of Persia Mindscape
- NHL Blades of Steel Konami
- Yoda Stories THQ
- Beavis & Butthead GT Interactive
- Hexcite UBI Soft

Mayo

- Conker´s Pocket Tales Nintendo
- Obelix Infogrames
- Lucky Luke Infogrames
- Duke Nukem GT Interactive
- San Francisco Rush Midway
- Space Station:Silicon Valley Take 2 Interactive
- Rugrats THQ
- Montezuma´s Return Take 2 Interactive
- NBA 99 Konami

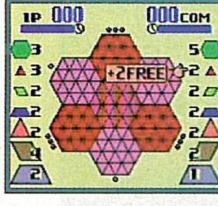
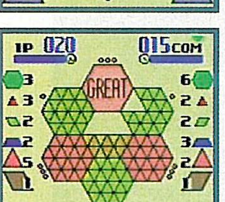
Junio

- Super Mario Bros Nintendo
- ISS 99 Konami
- Spawn Konami
- South Park Acclaim
- Top Gear Pocket Kemco
- Bomberman Quest Hudson

Hexcite

Ubi Soft (NEC) • Compatible GB • Inteligencia • Abril (provisional)

El puzzle de UBI parece **anunciar el fin de una era marcada por la fórmula Tetris, clones incluidos.** Es sorprendentemente fresco. Se **basa en colocar piezas geométricas en tableros con forma poligonal.** Disponemos de un número determinado de piezas que podemos rotar a nuestro antojo. La única condición es que cuando la coloquemos, una de las caras toque con otra pieza. Cuantas más caras pongamos en contacto, más puntos ganaremos. La cosa se pondrá emocionante cuando apenas queden huecos en el tablero, por lo que la estrategia será decisiva. Es compatible con GB, **e incluso si lo jugáis en Super Game Boy, podréis participar dos amigos a la vez.**

R PROMETEDOR



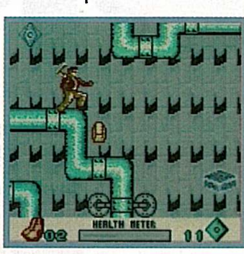
"THINK IN GB COLOR" POR INFOGRAMES

*Ya lo estáis viendo en este reportaje. **Infogrames va a volcarse este año con la GBColor.** Además de los títulos que hemos resaltado, tenéis que tomar nota de todos estos que irán viendo la luz poco a poco: **«Tabalooga», «Looney Tunes Collector Game», «Jet Pack Jack», «Dungeon Warrior» y «UEFA Classics»**, sólo de momento. Diversión garantizada.*

Pitfall: Beyond The Jungle

Crave Ent. (IMS) • Compatible GB • Plataformas • Febrero-Marzo

Las aventuras de Pitfall Harry Jr. son legendarias en el sector. En ésta, la última de momento, tendrás que lidiar más o menos con lo de siempre: **superar obstáculos, moverte por plataformas suicidas, suelos que se hunden, ríos de lava.** En fin, una aventura en la jungla, que desde luego se aprovechará de los 56 colores de capacidad de la máquina. Aunque luego todo sea poco para rescatar a la princesa Mira y de paso a todo el pueblo de Shenrak. Habrá **6 niveles para explorar, incluyendo cuevas subterráneas y el centro de un volcán.**

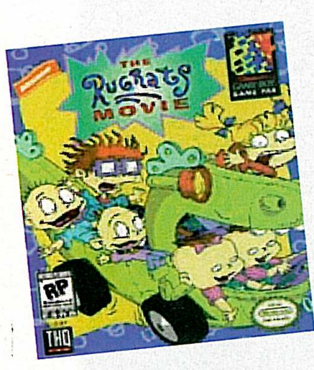



R MUY INTERESANTE



MARIO A LO "SEVE"

*La versión Game Boy Color de **«Mario Golf»** se está desarrollando al mismo tiempo que la de Nintendo 64, y ambos se esperan para **octubre. Camelot**, la compañía que hizo «Hot Shots Golf» para PSX, se encarga de la de 64 bits, mientras que la de **Color está en manos de la propia Gran N.** La versión original de Game Boy es de lo más jugable y divertido, así que esperamos lo mejor.*



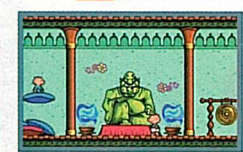
Rugrats

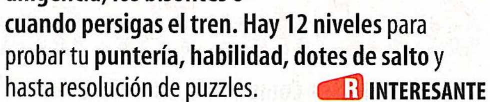
THQ (THQ) • COLOR • Plataformas • Mayo/Junio (Prov.)

En teoría el juego tira de **la película que se acaba de rodar sobre la serie de dibujos animados** (aquí "Ratas de Moqueta"). En la práctica nos encargamos de los espabilados Angelica, Tommy, Chuckie, Phil y Lil, lindos bebés, en su devenir por los **40 nivelazos** que presenta este Rugrats. ¿Cosas que hacer? Pues **"negociar" con arañas, evitar pajarracos, resolver puzzles,** alcanzar plataformas imposibles... Nada infantil, pese a la apariencia de los muchachos. Y por cierto, admirad la resolución gráfica.

R INTERESANTE



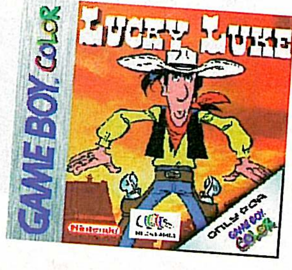





Lucky Luke

Infogrames (Infogrames) • COLOR • Plataformas • Mayo

Una banda de forajidos se ha escapado de la cárcel y eres el único hombre de la ley dispuesto a capturarlos. Ya sabes cómo se las gasta (y se las gastan) este tipo, así que mucho **ojo con la diligencia, los bisontes o cuando persigas el tren. Hay 12 niveles** para probar tu **puntería, habilidad, dotes de salto** y hasta resolución de puzzles.



R INTERESANTE

EL "REVIVAL" DE MIDWAY



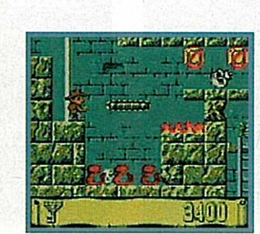
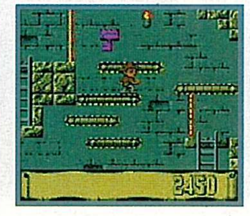
*Game Boy Color será también el lugar de cita de **los nostálgicos del videojuego.** Midway prepara una colección de "coin-ops" clásicas que os trasladarán a los inicios de las recreativas. Por un lado tenemos un doble rom con **«Joust»** y **«Defender»**, y por otro el segundo, y quizá más interesante dual con **«Moon Patrol»** y **«Spy Hunter»** (éste último uno de los grandes arcades de acción y coches de todos los tiempos). En USA están previstos para **marzo.** No tardarán demasiado en aterrizar por aquí.*

Montezuma´s Return

Take 2 Int. (Tarantula) • Compatible GB • Plataformas • Mayo (Provisional)

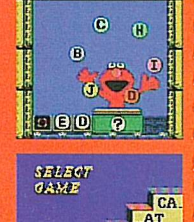
La aventura en estado puro: a lo Indy, vamos. Controlamos a un **intrépido buscador de tesoros** que tiene que trabajar en **siete peligrosas pirámides.** Para ganar fama y prestigio, nuestro Indiana particular debe **encontrar preciosas gemas,** mientras se defiende de las arañas, serpientes y rocas rodantes que amenazan con dañar su cuerpecillo. Todo se resolverá al final entre plataformas, con los saltos más arriesgados. Ni sueñes con abandonar, ¡es tu trabajo!

R INTERESANTE


TAMBIÉN "BARRIO SÉSAMO"

*Se llama **«Sesame Street´s Elmo ABCs»** y evidentemente no es para ti. Más bien para tu hermanito pequeño que está aún en la guardería. Cárgalo en tu Game Boy Color y ya verás cómo alucina. De repente **aparecerá el gran Coco, el mejor, enseñándole a reconocer letras y figuras** a través de **seis divertidos juegos.** Lo saca la empresa **New-KidsCo** en USA y es compatible con la portátil normal.*





Mortal Kombat 4

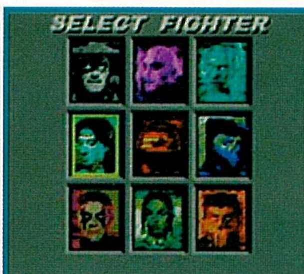
Midway (Digital Eclipse) • Compatible GB • Lucha • Mayo

Hemos alucinado con él en N64 y vamos a repetir en GBColor. Porque nos traslada a escenarios aún más sobrecogedores, con movimientos más limpios y reales, y porque **la nitidez de la pantalla permitirá ver casi cómo salta la sangre.** Han viajado con nosotros **8 kombatientes** (SubZero, Scorpion, Raiden, Tanya, Quan Chi, Reiko, Fujin y Liu Kang), cada uno con sus ataques y movimientos finales. Trae de serie **tres niveles de dificultad, Kombat Codes de los ocultos y un eco de la risa de Shao Khan.**

R MUY INTERESANTE

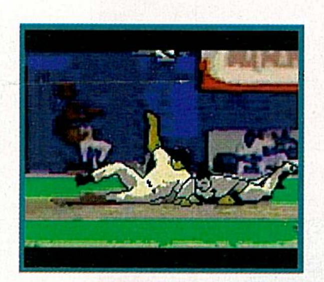






Griffey Baseball 2

Nintendo (Software Creations) • COLOR • Béisbol • Julio



No sabemos cómo se las habrán apañado, pero los de Software Creations han conseguido **incluir más de 100 colores a la vez en pantalla.** Primera vez que ocurre en una GBColor. Además, por supuesto, el juego viene con las licencias de la **MLB y de la MLBPA.** Eso significa **datos reales y actualizados de todos los jugadores americanos de béisbol,** que además se comportarán en la cancha con arreglo a sus características. No será compatible con la Game Boy normal.

R DEPORTISTAS A LA VANGUARDIA

HABRÁ «POKÉMON» EN ESPAÑOL





*Buenas noticias, chicos. **Nintendo España ha confirmado la llegada del juego más exitoso de todos los tiempos en Game Boy,** el más vendido, el que ha batido todos los records, el más adorado: **«Pokémon».** Las versiones **RED y BLUE** aparecerán **en septiembre, en principio sólo para Game Boy Color y con los textos de pantalla en castellano.** Sólo falta que nos confirmen cuándo llega la serie de televisión.*

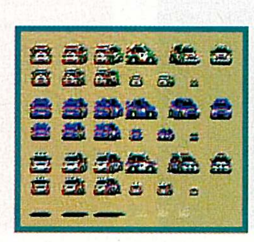
Top Gear Pocket

Kemco (Vision Works) • COLOR • Carreras • Junio (Provisional)

La versión pequeña del genial simulador de coches se presenta con **tres modos de juego:** campeonato, contra el crono y batalla a dos jugadores. **Tres circuitos** en danza **(asfalto, desierto y jungla),** y se supone que bastantes coches, cada uno con sus características de aceleración, manejo y velocidad. El juego será exclusivo para GBColor porque va a **aprovechar a tope las cualidades de la máquina, especialmente en el apartado sonoro, y por supuesto en el gráfico, con 56 colores,** mucha nitidez y entornos cristalinos.

R MUY INTERESANTE









Para el 99 Lista de lanzamientos

Julio

- F-1 World Grand Prix Nintendo
- R-Type Nintendo
- Roadsters 99 Titus
- Titus Jr. Titus
- Griffey Baseball 2 Nintendo

Septiembre

- Banjo-Kazooie Nintendo
- Hunchback 2 Nintendo
- Pokémon (Red & Blue) Nintendo
- Mission:Impossible Infogrames
- Resident Evil Virgin
- Street Fighter Alpha Virgin

Octubre

- Star Wars Rever Nintendo
- Mario Golf Nintendo
- Blues Brothers 2000 Titus
- Rainbow Six Red Storm

Noviembre

- La Bella y la Bestia Nintendo
- Diddy Kong Racing Nintendo

Diciembre

- Wario Land 3 Nintendo
- Game & Watch Gallery 3 Nintendo

Sin fecha determinada

- Tabalooga Infogrames
- Looney Tunes Collector Game Infogrames
- Jet Pack Jack Infogrames
- Dungeon Warrior Infogrames
- UEFA Classics Infogrames
- Metroid II Nintendo
- TMNT: Return of the Sewers Microware
- TMNT: Fall of the Footclan Microware
- Aladdin THQ
- Jungle Book THQ
- Lion King THQ
- Little Indian Big City Titus
- Wicked Surfing Interplay
- Pokémon Pinball Nintendo
- Flying Dragon Natsume

¡Qué superlista!

BUST-A-MOVE NOS DESAFÍA DE NUEVO

Acclaim está dispuesta a bombardearnos de nuevo con la cuarta entrega de su exitoso puzzle. Según los cálculos, dentro de muy poco tiempo aterrizará ***«Bust-A-Move 4»*** *para Game Boy Color (se supone que compatible blanco/negro),* ***con muchas novedades y sorpresas.*** *Poco más os podemos decir. Sólo que estéis atentos, porque parece que la fiebre no se acaba.*

De la mano de Game Boy Color vamos a poder disfrutar tanto de los grandes clásicos del videojuego como de los cartuchos de más rabiosa actualidad.

Super Mario Bros.

Nintendo (Nintendo) • Compatible GB • Plataformas • Junio

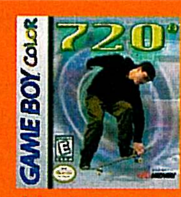
Es **Mario,** el genial fontanero, **exactamente igual que apareció en su primer juego de NES, hace la friolera de 14 años.** Todos los que se perdieron tal magno acontecimiento tienen ahora la **oportunidad de revivirlo en Game Boy Color.** Sólo la resolución gráfica y las dimensiones de la pantalla han cambiado. Nuestra misión será llevar a Mario de viaje por **8 mundos de plataformas plagaditos de flores mágicas, monedas, Koopas y el maldito** Bowser con sus fireballs. ¡Qué emoción!

R IMPRESCINDIBLE





"AMERICANADAS" MADE IN MIDWAY



Tienen muchos más, pero nos vamos a quedar con dos títulos puramente yanquis de edición Game Boy Color. A ver si no qué podemos decir de ***«720° Skate»****, una competición de piruetas con el monopatín en danza, y de* ***«NFL Blitz»****, la versión del robótico juego de fútbol americano que está arrasando en USA. Id preparando vuestras COLOR porque el asunto es cosa hecha. ¿Para cuándo? Esa es la duda que nos corroe.*





«KLUSTAR», MÁS PUZZLES EN COLOR



Tiembla Tetris que llega ***«Klustar».*** *El título que según los chicos de Infogrames será el puzzle del año!. Y es que los galos nos van a meter en un* ***nuevo lío de formas y colores con un rompecocos que ofrecerá 16 niveles de pericia,*** *dos modos de juego (contrarreloj y resistencia) y posibilidad de plantar cara a un amiguete vía Game Link. En teoría debería estar listo para ya mismo, pero no está muy claro, y se supone que será compatible con Game Boy.*

Shadowgate Classics

Nintendo (Infinite Ventures) • Compatible GB • RPG • Abril

Una de mazmorras para **gente sesuda y acostumbrada a los RPG de toda la vida.** Volvemos al viejo castillo donde transcurría la aventura de NES y nos movemos por entre sus pasillos, túneles y habitaciones, vigilados por un **interesante menú de acciones (usar, mirar, coger, dejar, irse...)** que comanda un puntero con forma de mano. Por fortuna **todos los textos estarán en español.**



R ROLEROS

Y CHINAKADAS, QUE NO PODÍA FALTAR

«Legend of the Sea King»*, lo último* ***de Natsume para la de Color,*** *no es moco de pavo. En este simpático juego os vais a* ***convertir en pescadores,*** *exactamente como os proponía «The Legend of the River King» de N64, sólo que aquí con* ***más clases de peces y con un acuario virtual*** *donde podréis criar a vuestra propia mascota. ¿Y cuál es la gracia de todo esto? Pues que* ***tendremos que aprender a pescar,*** *utilizar distintos anzuelos y comprar cañas nuevas. Hasta* ***56 tipos de peces esperan en el agua.***



Prince of Persia

Mindscape (Mind.) • COLOR • Plataformas-Acción • Abril-Mayo (Prov.)

Otra de las sorpresas que nos tiene preparadas la máquina. **Toda la acción de esta aventura de saltos, espadachines y puzzles, clásica entre los clásicos, llevada a la Color con inusitada fidelidad.** Las imágenes respetan aquellos decorados orientales, sencillitos y tan peligrosos como una cama de pinchos, de la versión original. Nada menos que **13** nos esperan, pero qué es eso comparado con el amor de la princesa.

R PROMETEDOR









LA MISION NO ES IMPOSIBLE



Infogrames ya se ha ocupado de ello. En ***septiembre*** *verá la luz la* ***versión exclusiva para Game Boy Color*** *de esta emocionante peli de espías. A lo largo de 15* ***fases con mezcla supina de acción y aventura*** *acercaremos a Ethan Hunt a la verdad, y de paso probaremos los placeres de la* ***comunicación por el puerto infrarrojo de la consola.***

Asterix & OBELIX

Infogrames (Bit Managers) • COLOR • Plataformas • Mayo

También el gordo de la Galia ha dado el salto a los 56 colores junto a su eterno amigo, el bajito e ingenioso Asterix. Les han metido a los dos en una de **humor y peleas que transcurrirá a lo largo de 18 niveles** absolutamente diferentes: Galia, Roma, Hispania... de viaje por Europa. Decide con cuál de los dos astros quieres jugar y ponte en marcha. La aventura del color no admite espera.



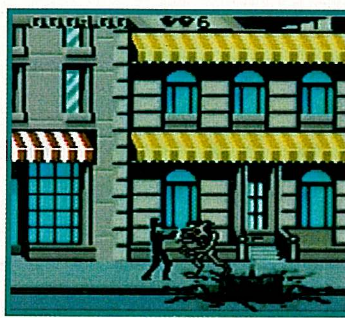
IMPRESCINDIBLE

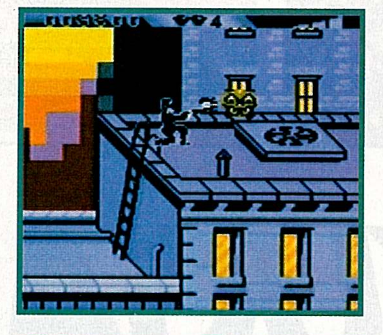
Men in Black

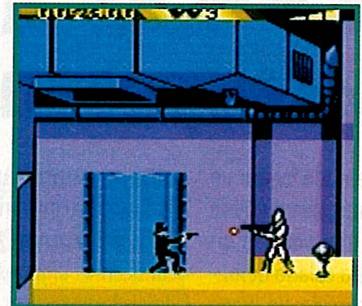
Crave Entertainment (Tiertex) • Compatible GB • Acción • Marzo

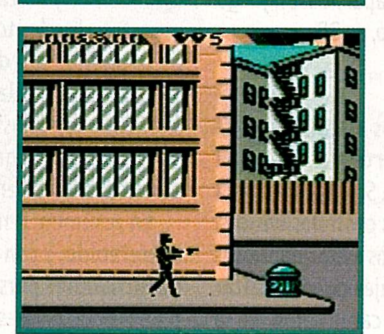
Si queréis uniros a las fuerzas MIB necesitaréis un **gatillo fino y unas buenas dosis de habilidad.** Porque os enfrentaréis a un **juego de pura acción a scroll horizontal** en el que deberéis desembarazaros de todos los aliens del universo. Para ser más exactos, hay una banda de alienígenas malvados que intentan hacer de la Tierra su hogar. Tenéis **seis stages, cada uno localizado en diferentes zonas de Manhattan (New York),** para neutralizar a estos tipejos con vuestro superalienblaster. Si os gustó la peli de Will Smith, con sus trajes negros y sus FX alucinantes, aquí encontraréis diversión a tope.

INTERESANTE











«LOGICAL», NUEVO PUZZLE PARA GBC

*Es la moda que no cesa. Los puzzles amenazan con llevarnos de cabeza, y todos apuestan por ellos. Éste lo va a sacar **Sunsoft, exclusivo para color,** y como ves también pretende romper el molde Tetris. La mecánica será totalmente diferente.*

NBA Jam 99

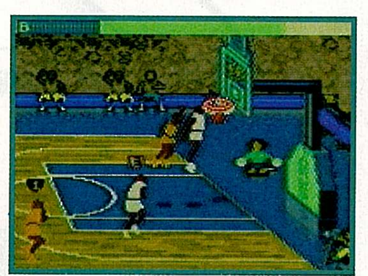
Acclaim (Torus) • Compatible GB • Baloncesto • Febrero-Marzo

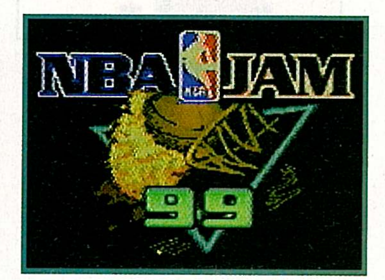
Puro Jam. Con los **29 equipos reales de la NBA americana,** de los que podremos elegir a **cuatro de sus estrellas.** Cada uno con sus estadísticas, que luego se convertirán en superpoderosas. Habrá **cuatro modos de juego diferentes:** temporada, dos jugadores (link cable), playoffs y práctica, éste último te permitirá dominar los saltos estrambóticos que nos asegura el juego. Además, el **"juice mode" nos permitirá acelerar la velocidad de juego** hasta cinco veces lo normal, con lo que el juego se convertirá en un verdadero espectáculo.

INTERESANTE

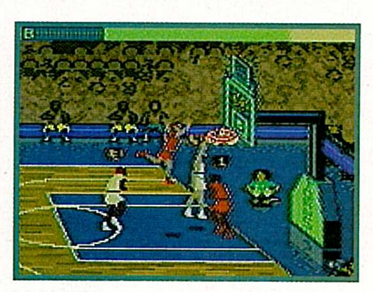














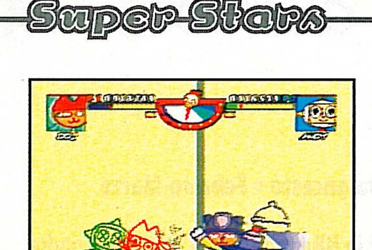
¡¡ISS 99!! PARA LA GAME BOY COLOR

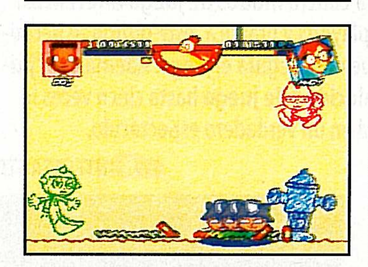
*La compañía japonesa también nos tiene reservadas unas cuantas sorpresas. En vista del exitoso lanzamiento de la máquina, y de la cantidad de títulos realmente fuertes que se están preparando, los chicos de la Gran K han decidido pisa el acelerador y anunciar dos espectaculares títulos para la consola. El primero, **«NBA 99»**, versión color del nuevo NBA, éste PRO, que también preparan para 64 bits. Y el segundo, nada menos que **«ISS 99»**, un título del que se venía hablando desde hace tiempo como futurible pero que por fin ha dado el paso adelante. Hace nada que nos lo han confirmado desde Konami. Ambos estarán disponibles para antes del verano. Os lo anunciaremos.*

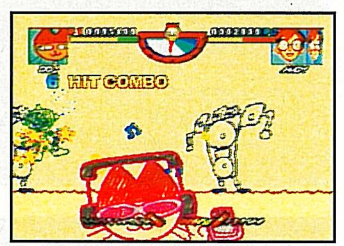
JAQUE MATE DE MINDSCAPE

*Y también ajedrez. Y de los buenos. La exitosa (y superventas) serie **«Chessmater»** de Mindscape dará en breve el salto a Game Boy Color. Algunas de sus características, para que vayáis tomando nota, serán **16 niveles de dificultad**, posibilidad de dos jugadores con el Link cable, **modos para principiantes y para los más expertos.** Tiene además **opción de repetición**, para que podáis analizar la jugada anterior.*

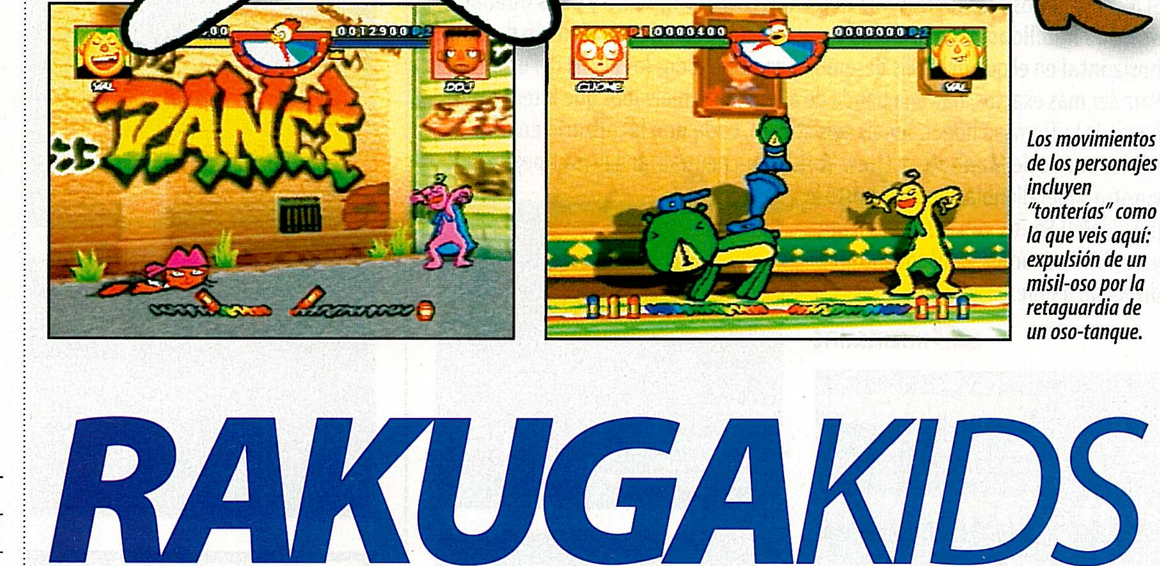








Existe una opción que nos permite jugar *con los trazos que delimitan las figuras. Resulta muy similar a los cuadernos de "pinta y colorea", aunque en este caso las animaciones de los golpes especiales aparecen coloreadas, y eso desentona.*



Los movimientos de los personajes incluyen "tonterías" como la que veis aquí: expulsión de un misil-oso por la retaguardia de un oso-tanque.

NINTENDO 64
KONAMI
LUCHA
96 MEGAS
8 NIVELES
BATERÍA: NO

RAKUGAKIDS

Unos dibujos superanimados

Montones de juegos de lucha han intentado buscar un rasgo que los distinguiera de los demás, que les diese personalidad, o algo. Konami ha decidido que, por si la lucha seria y tridimensional de «GASP!!» no ha calado demasiado entre el público, aquí está la contrapartida: un juego lleno de diversión, bromas y gran regocijo, en 2D.

"Colorines Fighter" Spray Edition

La **manera de luchar con estos dibujos distorsionables es**, por más que nos esforcemos en buscar diferencias, **igual al clásico «Street Fighter» de Capcom.** Seis botones para los tres grados de puño y patada son los controles básicos, además de uno para hacer magias, que nos evita engorrosas combinaciones de botones. Los personajes pueden **saltar (algunos tienen doble salto), avanzar caminando o a la carrera, y esquivar los golpes** simplemente pulsando en la dirección contraria al golpe. **Queda claro que es clavadito al de Capcom, ¿no?** Pero resulta que, luego, cuando ya conocemos algunos golpes especiales y magias, y sabemos defendernos y atacar como semiprofesionales, **el juego se muestra algo lento en la ejecución de los "especiales".** Un **pequeño fallo de jugabilidad** que, si bien es algo molesto, **no empaña la diversión** que provocan sus coloristas imágenes, con unos **personajes sorprendentes tanto por su originalidad** (graffitis que cobran vida) como por **sus elásticos movimientos y transformaciones.**

En resumen, tenemos un **juego de lucha simpático, entretenido, y con un original modo de entrenamiento de luchadores personalizados** que hará las delicias de los paternales criadores de Tamagotchis.



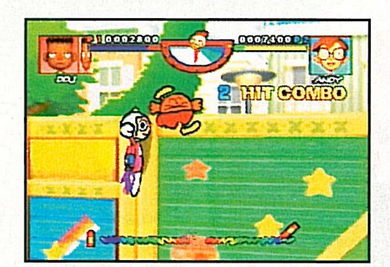
Graffitis: cría e iniciación a la lucha







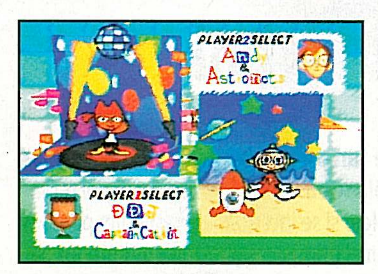
Primero **escoge un personaje, ponle nombre y juega unos combates con él en el modo entrenamiento. Así irá aprendiendo a atacar y defenderse él solito.** Una vez bien enseñado, suéltaselo a los oponentes de la máquina en el modo batalla. Nuestro Manolito ganó tres combates, aunque luego cayó ante el vaquero. Habrá que entrenarlo más.



Los escenarios tienen una parte superior que sólo vemos cuando ambos personajes saltan.

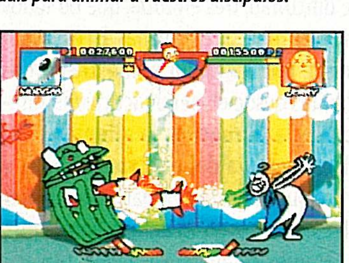


Desde el golpe más simple hasta las magias, como la de la izquierda, muestran un alto nivel humorístico.



Enfrentad a vuestro luchador recién entrenado con el del vecino, ¡veréis qué voces dais para animar a vuestros discípulos!





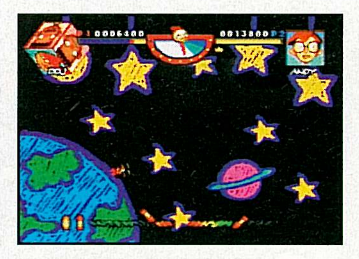


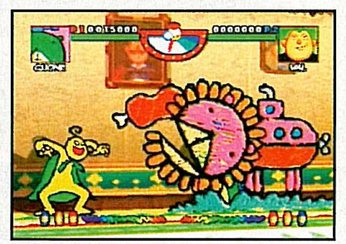
«Rakuga Kids» es un juego de lucha que se caracteriza por su humor descabellado y un innovador y divertidísimo modo de cría de personajes. Se agradece que Konami se haya animado a lanzar una de estas rarezas japonesas en nuestro país.





Si los luchadores ya son raritos –en todos los aspectos–, los escenarios no se quedan atrás. ***Ocho lugares en semi 3D, con nombres como Ciudad Destello,*** *llenarán la pantalla con más colores aún.*





Los golpes especiales, al límite de la cordura, *podrían preocupar a una madre cabal por la salud mental del nene. Si el niño le cuenta que un señor se ha convertido en un submarino con cabeza de león en flor, no es fiebre, es que el juego es así de absurdo.*

El Análisis

GRÁFICOS



El original diseño de los luchadores empieza descolocando a cualquiera y termina gustando. Los zooms de la cámara imprimen mucha espectacularidad a la acción.

MOVIMIENTOS



Ni una maravilla de la animación, ni excesivamente bruscos. Sólo se les puede achacar demasiada sensación de peso.

SONIDO



Los temas musicales van desde riffs de guitarra hasta el ska más puro, aunque sin melodías de voz. Los efectos son bastante originales gracias a las apariciones de motos, cohetes, gallinas y demás, en los absurdos golpes especiales.

JUGABILIDAD



La distribución de funciones en el mando es perfecta, sólo falla en la lentitud de algunos golpes y en su escasa variedad.

ENTRETENIMIENTO



El modo entrenamiento propulsa este apartado. Ocho luchadores con sus correspondientes escenarios no darían mucho de sí sin él.

TOTAL 

- *Puedes* **"criar" personajes** *para que luchen como tú creas conveniente. Sencillamente aprenderán tu manera de jugar mientras los entrenas.*
- *Con lo simple que es el juego,* **podían haber incluido algún luchador más.** *Sólo con ocho, se exprime demasiado pronto…*
- *La* **originalidad del estilo gráfico y la frescura de la música** *transmiten "muy buen rollete" al jugador. No querréis desmembrar a nadie si perdéis.*
- *Los* **luchadores están descompensados.** *Mientras unos disfrutan de seis golpes especiales, otros no tienen más que cuatro, y algo inoperantes.*

FIFA 99

El espectáculo del fútbol

Las opciones del juego *nos permiten para empezar elegir español como idioma base, y después decidir entre un montón de variables correspondientes al partido, al juego o al sonido: tres niveles de dificultad, tipo de árbitro, duración de partido, clima, velocidad de acción, cámaras, repeticiones, radar, reloj, imágenes cinemáticas...*

NINTENDO 64
EA SPORTS
DEPORTIVO
96 MEGAS
5 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO



Tras cuatro temporadas de FIFA en Nintendo, parece que los "Electrónicos" han dado el do de pecho futbolero. Esta vez no sólo les ha salido un partido muy completo, sino que además se han dejado de motivos mundialistas para ir al grano de la competición: a los clubes y a la Superliga. Puede que «FIFA 99» llegue un poco más tarde de lo que nos hubiera gustado, pero eso no debe echarnos atrás, porque sin duda estamos **ante el FIFA más jugable, divertido, realista y competente que llega a N64.**

Superliga, superequipos

El guión se escribe ahora con las mejores ligas de Europa **(la de las estrellas, el Calcio, la premier, la bundesliga...)**, pero a la cita no faltarán ni otros equipos importantes del viejo continente (rusos, checos, turcos o griegos) ni las 42 mejores selecciones nacionales del planeta. En total **casi 300 equipos en juego, con sus plantillas actualizadas tanto en nombres como en datos** e incluso en características físicas. En esta edición los **jugadores tienen una presencia aún más real** y sus rasgos son identificables en el juego. Las animaciones también han avanzado un paso: son más completas, aparecen más terminadas y se ejecutan con inusitada suavidad.

El control sigue tan progresivo como en las últimas entregas. Fácil si sólo se busca la carrera, el pase y el remate, y algo más complejo si se intentan las vaselinas, paredes o regates en corto. En el primer caso bastan dos botones para ganar sin despeinarse; en el segundo sólo hace falta pulsar el gatillo al mismo tiempo que los botones. Claro que mucho ojo al nivel de dificultad, tres en total, que no todos los jugadores dejarán que campes a tus anchas. En este sentido, **el equipo responde mucho mejor a nuestras órdenes,** que llegan mascaditas desde el menú tácticas/estrategias. Desde ahí decidimos la **formación, la alineación, el posicionamiento y la estrategia del equipo,** con pelos y señales. Además, si a ti lo que te gusta es jugar a presidentes y entrenadores, en FIFA 99 puedes pasar horas y horas entre menús: fichando, traspasando, ordenando el equipo titular...

Otro punto que ha evolucionado es la **inteligencia artificial de los jugadores, especialmente la de los porteros,** cuyas actuaciones te van a dejar sin habla. Ahora no sólo paran más y mejor, sino que además van a lucirse.

La conclusión final a que nos lleva todo esto es que **FIFA 99 no sólo está por fin preparado para competir contra su gran rival, el ISS98 de Konami,** sino que además, según nuestra opinión, le ha superado.

Para empezar



SUPERLIGA *Compiten los 20 mejores equipos de Europa. Algo así como la Champions, pero sin que ninguno de ellos tenga que clasificarse antes.*



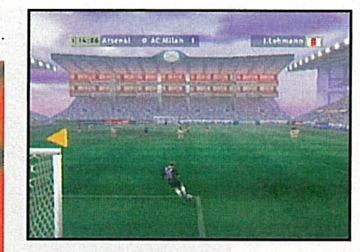
GOL DE ORO *El partido termina cuando uno de los dos equipos alcanza el número de goles que ambos habéis determinado al inicio. Muy emocionante.*



LIGA, COPA, AMISTOSO *Puedes entrar en un partido rápidamente, o montarte tu propia liga o copa personalizadas.*



ENTRENAMIENTO *Prepara a tus hombres en defensa o ataque, practica las faltas, los corners y cógele el hilo al control.*







La flecha amarilla te indica hacia dónde puedes pasar al balón.



El realismo de las jugadas es absoluto. Y lo mejor es que enseguida estarás marcando goles.

Esta vez Europa es la verdadera protagonista de FIFA 99. No sólo porque se incluya una Superliga europea, sino también porque están casi todos los equipos del continente.



En el juego podrás revivir los mejores partidos de las ligas más fuertes.



Y secretario técnico



La dirección del equipo está bajo tu control: decide el posicionamiento de tus hombres, la alineación inicial, la estrategia, incluso ficha y "desficha" a tu antojo.



MADRID



LIVERPOOL



MILÁN



BARCELONA



TURÍN



PARIS



MANCHESTER



LONDRES

Aquí puedes ver algunos representantes de los 19 grandes estadios *donde podemos jugar a fútbol en FIFA 99. Todos son reales (aunque en el caso del Bernabéu aún falta la mitad de la grada) y tal cual se ven desde dentro. Fíjate bien cuando saques de puerta. Al fondo podrás deleitarte con la soberbia imagen del estadio, que lucirá especialmente espectacular de noche, con los focos iluminándolo todo. Vaya, ¿y el Calderón?*





Edita tu propio jugador, *cualquiera, elige una cara, un color de piel, de pelo, el tipo de peinado y hasta la barba. Después configúrale a tu gusto en características de juego, y ponle en la alineación inicial. Sí, está ahí mismo. Jugando, marcando goles y celebrándolo como otro más del equipo.*



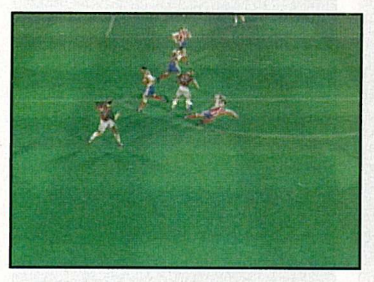


Haz lo propio con el equipo al completo. *Decide entre varios diseños de "vestuario", colores, formas, elige la camiseta, el pantalón y hasta las medias que más te gusten. Chillonas, discretas, elegantes, lo que quieras. Guárdalo todo en el controller pak y ponte a jugar. Ese equipo nunca será el mismo, será el tuyo.*



Los efectos de luz tienen en cuenta el sombreado del campo para las zonas donde no entra el sol. Como en un partido real.










El "motor" es el mismo de «Francia 98», con mejoras en las animaciones y en la inteligencia artificial.



¿Es que no sabes que es descortés seguir el juego con un lesionado en el campo?

Estos porteros son unas máquinas

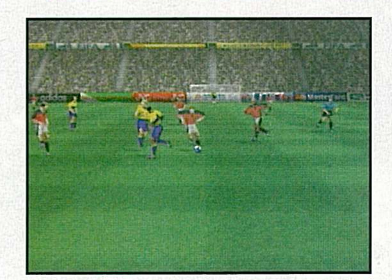


Quizá son los que más han ganado esta vez. **Los guardametas de FIFA 99 tienen un comportamiento más ágil, más intuitivo, más espectacular que nunca.** *Además fallan pocas veces. Y lo que paran, lo paran con suficiencia y muy buenas maneras. Salen a los pies del delantero, hacen gestos, sacan manos prodigiosas...*

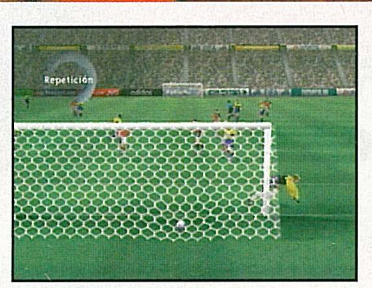
Fíjate, hasta respiran



Para empezar hay que activar la opción de pausas cinemáticas en el menú de opciones. Después, en juego, **cada vez que se produzca una jugada interesante, un gol, una entrada merecedora de tarjeta, un penalti, saltará una animación que acercará la cámara a los jugadores para ver cómo cobran vida** y celebran el tanto, se lamentan del gol, discuten, incluso dan cabezazos, o se quejan en el suelo de una lesión. Tú deja que la acción continúe.



Hay 8 cámaras en juego. Algunas son muy espectaculares, pero todas son jugables.



Después de un gol saltará la repetición, que ofrecerá el tanto desde varias perspectivas.



La CPU se encarga de los datos del partido, como por ejemplo del porcentaje de posesión.



Los nombres de los jugadores son tan reales como las condiciones climatológicas. Marca Inzagui, el de la Juve, mientras la nevada amenaza con suspender el partido.





«FIFA 99» presenta unas credenciales inmejorables: más de 250 clubes, 42 selecciones nacionales, una base de datos con más de 2.000 jugadores con sus nombres reales, además de tres niveles de dificultad, cuatro velocidades...





El fútbol es así,. *y se juega cuando haga falta, esté como esté el tiempo. Puede llover, nevar, o hacer un calor del demonio. Y puede ser por la mañana, al mediodía o de noche.*

El Análisis

GRÁFICOS  94

No son perfectos, pero casi. Sólo le falta un poco más de nitidez, pero los detalles abundan e impresionan: desde los rasgos físicos de los jugadores a las equipaciones, pasando por los estadios reales (hay más que nunca) o los juegos de luces y sombras según la hora del día.

MOVIMIENTOS  93

Se han añadido nuevas animaciones que ofrecen un gran nivel de realismo. La cámara superlenta es un flechazo a primera vista. Y además podemos elegir entre cuatro velocidades diferentes de juego.

SONIDO  80

La pega de siempre, que las voces no están en español. Por lo demás, nada sorprendente, ni las voces del comentarista ni los gritos del público. ¿Cuándo se van a decidir por fin a poner a Manolo Lama?

JUGABILIDAD  92

El control es fácil, intuitivo y progresivo. Empiezas con dos botones y terminas haciendo de Ronaldo. El estilo es más arcade que simulador, aunque el juego sigue siendo muy serio.

ENTRETENIMIENTO  93

No hay tiempo para aburrirse. Opción manager, presidente y entrenador, fichajes, superliga, gol de oro, aprenderse los controles, entrenar. Divertidísimo, aunque te cueste al principio.

TOTAL  **93**

- *La* **nota final** *es más alta que la de Rumbo al Mundial. No nos miréis con esos ojos, que todo está justificado*
- *Se nos brindan* **cuatro velocidades de juego:** *desde normal para los fanáticos de turno a muy rápido para los arcades.*
- *Irrumpen los* **clubes europeos** *y no nos abandonan las selecciones nacionales: te puedes montar tu propio mundial o jugar la Superliga.*
- *La* **cámara superlenta** *es una pasada. En general las repeticiones son tan increíbles que casi nos ponen frente a un partido de verdad.*

Son tan divertidos como en la tele, *o aún más, ya que el humor no suele ser el planteamiento de un juego de este tipo. El caso es que, como intermedio a cada nivel, podemos ver unos segundos de secuencias en las que se nos explicarán los siguientes objetivos a cumplir con risas de por medio.*

NINTENDO 64
ACCLAIM-IGUANA
ACCIÓN 3D
128 MEGAS
5 FASES
BATERÍA: NO



SOUTH PARK

Una oferta **diferente**

Como ya os contamos en la preview que publicamos en el número anterior, **los cuatro chavales protagonistas de «South Park», tanto de la serie televisiva tan irreverente que triunfa en USA como del cartucho, deben hacer frente a una invasión alienígena en toda regla a lo largo y ancho de cinco actos.** Cada uno de ellos se traduce en una fase que a su vez se divide en varios niveles, en los que la consecución de objetivos irá conformando el resultado de la grandiosa gesta.

Hay que pararles los pies, garras, pezuñas y ruedas.
Cada fase se caracteriza por sus enemigos, ya que los escenarios a veces se repiten (no olvidemos que **estamos continuamente yendo y viniendo dentro del mismo pueblo). Pavos, vacas, alienígenas, clones y juguetes, son los objetivos a abatir con nuestras variadas armas.**

Con un control como el de cualquier "shoot'em up" (de hecho deja elegir entre la forma de control de «Golden Eye» y la de «Turok»), vamos deambulando por lugares desiertos en los que nos orientamos por el radar, que también nos informa de los enemigos que hay en un radio de acción determinado. Así, **la aventura se convierte en un cuidadoso paseo sin demasiadas dificultades,** ya que basta con esperar la aparición de los enemigos, machacarlos (cosa bastante fácil, ya que la mayoría de ellos hacen los mismos recorridos), y llegar hasta el final de fase.

Aunque llega a complicarse bastante en cuanto a mapeado y consecución de objetivos (no hay que preocuparse, estamos preparando una guía), **el cartucho en general es largo, divertido (más divertido aún en el modo multijugador), y bastante sencillote técnicamente (con un abuso desmesurado de la niebla),** lo que le sitúa en este apartado un nivel por debajo de la calidad de los mejores.

Aún así, desde luego **es una oferta diferente,** que cambia toda la seriedad y compromiso que los shoot'em up suelen conllevar, por carretadas de humor en forma de pavos alienígenas y lanzadores de vacas: **un pelín ácido y controvertido, pero humor.**

¡¡A las armas!!



Cuando uno está en plena batalla, no hay piedra que no valga para atacar al enemigo. Pero si no encontramos piedras, podemos utilizar cualquiera de las increíbles armas que reposan en los escenarios de «South Park». Cosas como el lanzador de vacas, la gallina lanza huevos, la máquina de bailar, el lanzador de chicles o los muñecos tóxicos, nos servirán para defendernos.

En «South Park» lo difícil es sentir miedo. Es un título con un distendido ambiente, que va en consonancia con la puesta en escena de la serie.



El final de algunos niveles está bien remarcado por una pancarta estilo Tour de Francia. Los demás terminan con un bichote.



Este osito de tan gracioso gesto, que al principio parece uno de los inocentes animalitos, es un enemigo. ¡Eliminadlo!



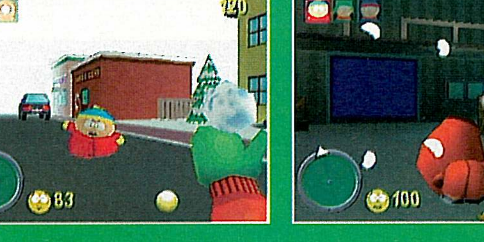
Cada vez que recibimos algún daño, la pantalla se tiñe de rojo. Muy significativo...



Diviértete con la panda







No creáis que basta con "tirar p'alante" y punto. ***Para poder utilizar las armas y completar el nivel en cuestión, deberemos encontrar antes a nuestros tres amigos.*** *Lo que sí está permitido es divertirse un poquito con ellos antes de dejarles unirse a la pandilla. Es que el juego invita, de verdad.*



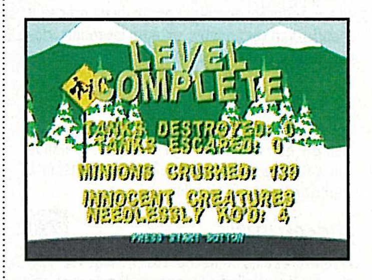
¡Vaya, un río! Pues nada, me subo a las barcas éstas y no me mojo ni un calcetín.



¡Hep!, ¡huy!... ¡que me...! ¡¡SPLASH!! Sí, me he caído, pero es igual, sé nadar muy bien.



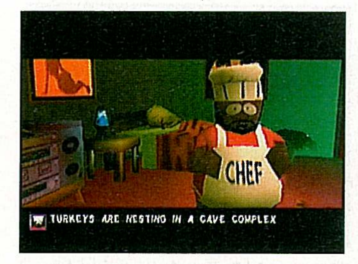
Pero hay mucha corriente. No puedo con ella. Descubriremos zonas secretas, pues.





Al finalizar un nivel, una tabla estadística nos informará de nuestros logros. Si lo hacemos bien, personaje oculto al coleto.







El Chef es el mejor amigo del niño, *tanto para invitarles a pastelitos en la serie, como para adiestrarles en los objetivos de cada misión. Los diálogos entre este orondo personaje y los chicos son totales, así que, mejor, activad la opción de subtítulos (en inglés) para participar del jubiloso ambiente.*

El Análisis

GRÁFICOS  84

Simpáticos. El diseño cartoon de escenarios y enemigos lo diferencian del resto de shoot'em ups, aunque la niebla sigue haciendo acto de presencia, a pesar de trabajar en alta resolución.

MOVIMIENTOS  80

El desplazamiento es algo lento aunque bastante suave. Todos los enemigos pecan de parecer algo robóticos en sus andares, excepto los robots, claro, que se mueven muy bien.

SONIDO  85

Cada frase de los chavales es un partimiento, siempre que entiendas algo de inglés. La banda sonora anima la cosa, y los efectos son bastante explícitos, "pedos" incluidos.

JUGABILIDAD  79

El control es algo impreciso. Los enemigos se repiten con demasiada frecuencia, y además se pierde bastante si no sabes inglés.

ENTRETENIMIENTO  83

La inclusión del modo multiplayer y la obtención de personajes ocultos cada dos por tres, hacen que sus posibilidades lleguen más allá de su difuso desarrollo en modo historia.

TOTAL 82

- *Cada vez que juegas* **sales sonriendo.** *Es un buen tratamiento contra la depresión que puede provocar no llegar al final de «Turok 2».*
- *Es un* **dechado de originalidad** *en cuanto a armas y argumento. Está muy bien adaptado al ambiente de la serie.*
- **Si no sabes inglés,** *tienes un poco difícil concluir algunas de las fases, que nos piden cumplir objetivos bastante incoherentes.*
- **Apuntar a los enemigos** *es complicado, aunque cuando te centras, los despachas en un santiamén.*



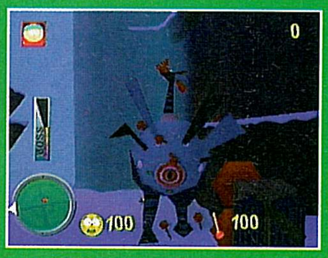


La incoherencia en el desarrollo del argumento es uno de las rasgos más originales de esta locura llamada «South Park».

Los bichotes



*Carteles como éste os indicarán la presencia de un "**tanque**" (bichote).*



*Para eliminar al **pollo mecánico,** basta con seguirle a cierta distancia*



*Los **pavos gordos** son rápidos y peligrosos, pero aguantan poco.*



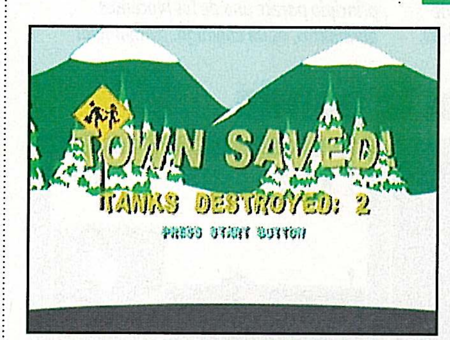
*Para las **naves alienígenas,** lo mejor es un arma de disparo rápido.*



*Este **conejo** se desplaza a saltos. No es muy peligroso, aunque sí rápido.*



*Los **clones** son lo más inútil del globo, pero aguantan mucho en pie.*

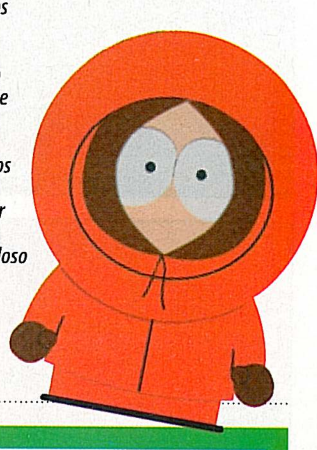


Si fallamos en el exterminio de tanques, aparece un nivel en el que podremos subsanar tamaño error.





Los efectos de los muñecos tóxicos muestran en pantalla unas nubes de fétido olor (no hay que echarle mucha imaginación), aunque nosotros también podemos recibir algún que otro salpicón de dudoso origen.



Si estás perdido...



*Lo que tienes que hacer es buscar una **flecha indicadora.** Siempre resulta.*



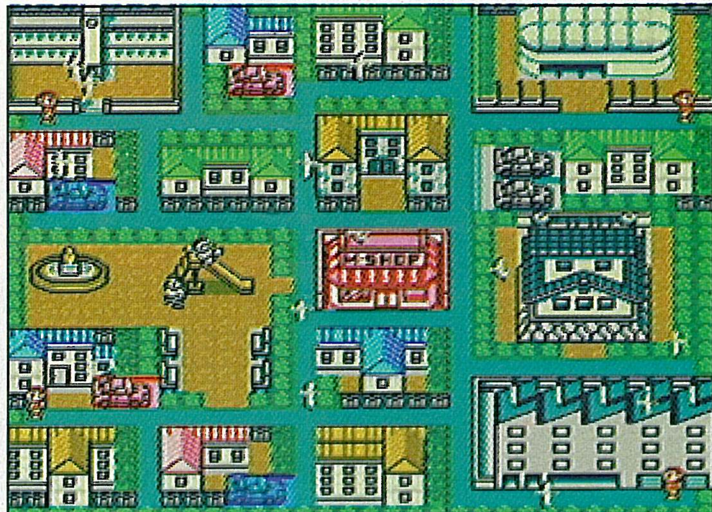
*Extrañamente, también hay carteles en las entradas a **zonas "secretas".***



*Y para rematar, encontramos **inútiles carteles** que no llevan a ningún sitio.*







Los combates *tienen más gracia en color, aunque los diálogos son igual de divertidos en la GB normal.*

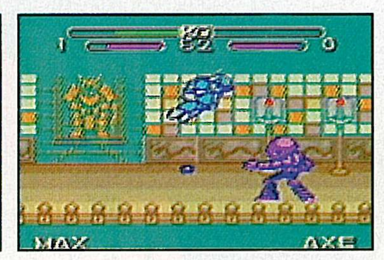
Zona de juego. *Una pequeña ciudad con su fábrica, su parque, su polideportivo y en el centro, la tienda. Por ahí andamos nosotros, recorriendo sus calles a la búsqueda de "modeladores" para luchar. Todo parece tranquilo, pero...*



Fíjate en este movimiento, ¿no te recuerda al Puño del Dragón de Ryu en «SFII»?



También incluye "especiales" y magias, que iremos potenciando a lo largo del juego.



Los golpes de ataque son variados y sencillos de ejecutar. La acción es muy dinámica.



En la tienda *podéis comprar accesorios y movimientos para vuestro modelador, siempre que vayáis con el dinero por delante. ¿Cómo conseguir la pasta? Ganando peleas y ahorrando. Hay combates que sólo os dan 20 monedas, y lo más barato que tiene el tendero cuesta ¡¡1.000!!*


GAME BOY COLOR
SUNSOFT-JAPAN SYSTEM SUPPLY
LUCHA
8 MEGAS
6 LUCHADORES
PASSWORDS



POWER QUEST

Lucha, Rol y color en castellano

Algunos niños juegan con su Game Boy, y otros prefieren sus "modeladores". Tú, por ejemplo, te lo pasas pipa con tu Nintendo, y resulta que **el personaje que controlas en este juego es todo un hacha con los modeladores.** ¿Pero qué narices son los modeladores? Bueno, es que el texto está **traducido a un español muy peculiar,** en el que los **modeladores son robots diseñados para el combate,** una especie de Mazingers o GI Joe modernos, **radiocontrolados por el chavalín protagonista. Tu objetivo, el del chaval que manejas, es llegar a tener el modelador perfecto,** un tipo invencible, pero para eso hay que pasar antes por algunos trámites. El primero, entrenar, competir contra los modeladores de otros niños. En la ciudad encontrarás a gente dispuesta a apostar su dinero; tras una presuntuosa charla, el colega de turno se aprestará a demostrarte quién manda aquí. **Cada victoria irá sumando un dinerito a tu cuenta para que luego puedas comprarte nuevos accesorios** en la tienda del barrio. Y según el nivel de dificultad del combate, porque habrá fáciles y muy difíciles, así conseguiremos más "money".

Buen nivel de acción

A la hora de atizar, las reglas son bastante tradicionales. Movimientos típicos (el puño de Ryu o Ken incluidos) pero bien ejecutados, golpes especiales más bien simplones, pero en general **buen nivel de acción, peleas rápidas y divertidas, y animaciones** por encima de la media. Lo interesante es **combinar estos capítulos de golpes con los diálogos que preceden,** con las situaciones que nos vamos a encontrar, con los objetos que podemos comprar y con nuestra actuación en el torneo supremo. Así este Power Quest da su verdadera medida. Interesante.

El Análisis

GRÁFICOS  88
De diseño japonés, muy bien "tirados". Sobresalen en la de color y pasan con buena nota en la blanco y negro.

MOVIMIENTOS  84
Las animaciones de los luchadores son simples pero están bien ejecutadas, especialmente si tenemos en cuenta su generoso tamaño.

SONIDO  85
Melodías marchosas, todo muy nipón, con efectos sabrosones. Muy audible.

JUGABILIDAD  85
Los rivales se aprenden nuestra forma de luchar, y desde luego no es fácil acabar con todos.

ENTRETENIMIENTO  87
Empieza muy divertido, con diálogos en castellano, situaciones graciosas y combates a mil. Siempre tiene un as en la manga cuando está a punto de hacerse "rutinario".

TOTAL  **86**

Para los que gustan de jugar sucio, *existen unos items en forma de regalitos con lazo y todo, que proporcionan diferentes y efímeras virtudes a los vehículos. Desde unas arcaicas pinzas para agarrar al oponente y dejarlo atrás, hasta una transformación en bola de fuego que reventará a todo desgraciado que encuentre por el camino.*

MICRO MACHINES 64 TURBO

NINTENDO 64
CODEMASTERS
VELOCIDAD
96 MEGAS
29 CIRCUITOS
BATERÍA: NO

información del juego

1-8 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio NO DISPONIBLE



Cómo **envejecer** divirtiéndose

Mozas y mozos asiduos de Nintendo Acción, «Micro Machines», ese juego que ha hecho las delicias de los usuarios de todas las consolas, ha dado por fin el **salto a los 64 bits.** Y la altura alcanzada por esta nueva versión es más que considerable. Todo **aquel entorno en dos dimensiones ha pasado a las 3D sin ninguna pérdida jugátil,** y lo que es mejor aún, con la posibilidad de interactuar con los escenarios de una forma mucho más completa. Los coches pueden saltar por una rampa y aterrizar en una silla, rodar por su asiento y pasar por debajo, siempre manteniendo una perfecta visión de la pista: el **manejo de las cámaras es difícilmente mejorable,** y un modelo de espectacularidad gracias a los zooms y giros añadidos.

¡Oiga!, ¿es que quiere matarnos?

Para no despistar a los recién llegados al mundo Nintendo, os diremos que estas **carreras se desarrollan por circuitos caseros de dimensiones reales,** que, teniendo en cuenta el minimizado tamaño de los vehículos (recordemos que son Micro Machines), muestran unos objetos gigantes y están delimitados por piedrecitas, tiza, o una sucesión individualizada de cereales Tal.

La conducción de los diferentes tipos de vehículos (turismos, deportivos, buggies, bólidos, tanques, lanchas, tanquetas... y alguno más habrá) se caracteriza por su **perfecto control y comportamiento,** es decir, que un tanque rodará lentito pero seguro, un fórmula 1 irá a toda pastilla y difícilmente frenará a tiempo, y un buggy dará unos saltos en los "baches" que ni una pulga con muelles en sus minúsculas extremidades.

Cuatro modos de juego básicos, ocho pilotos a elegir, cinco tipos de circuito, cinco velocidades de juego, opción para grabar campeonatos... y así podríamos seguir durante muchas páginas, pero la esencia de **la cuestión es que tienes juego para bastante tiempo.** Y si es divertido con un sólo jugador, el hecho de poder ampliar el jolgorio hasta **ocho personas a la vez** multiplica por mil el parámetro anterior. Una maravilla. Pero, **¡podría haber llegado un poco antes,** y sin duda añadir más cosas nuevas con respecto a otras versiones!

Mil modos







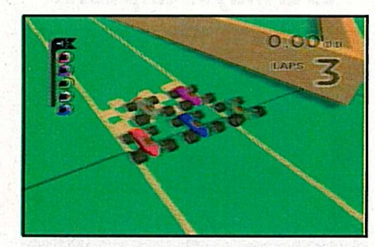
*Para un solo jugador tenemos el **torneo, las carreras sueltas, contrarreloj, y torneo contra el crono.** Y para varios hay que añadir un **modo versus,** y otro en el que **equipos de dos jugadores compiten en torneos** regidos por puntos o por tiempo. Además, **todos los torneos tienen tres grupos de circuitos diferentes.***



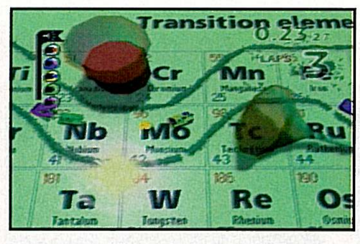
Por la mesa de billar encontramos dados, naipes, y todo tipo de objetos relacionados.



El hule de desayuno está ajado y guarreado por charcos de leche y mermelada.

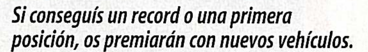


La parrilla de salida tiene una disposición algo injusta. Salimos atrás y entre dos coches.



Correr por tablas periódicas periódicamente, es algo que sólo podéis hacer en «MM64 T».





Si conseguís un record o una primera posición, os premiarán con nuevos vehículos.







Petronio, nuestro elegido, es un piloto personalizado que puede participar en cualquiera de los modos de juego, tanto en solitario como acompañado por hasta otros siete jugadores.

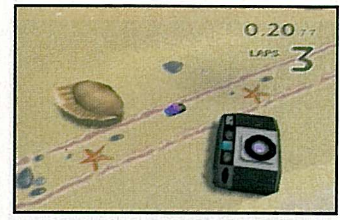


En algunos escenarios encontraremos algún que otro animalote, como este perrote.

Mamá, yo quiero montar en eso

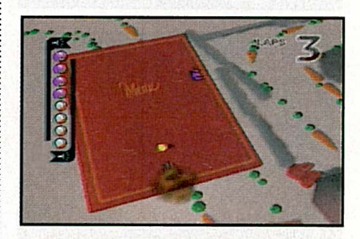


*Desde luego, el número de vehículos utilizados en las carreras de «MM 64T» no es nada despreciable. Entre los **quince** que veis aquí se incluyen **lanchas** que rebotan sobre el agua, **furgonetas que se ponen a dos ruedas, camiones sin remolque** que alcanzan grandes velocidades pero no frenan un pimiento, **tanquetas** lentitas pero con gran maniobrabilidad...*

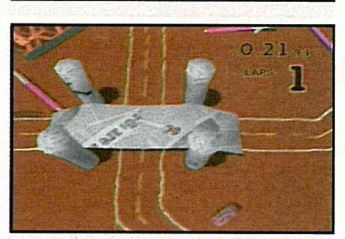




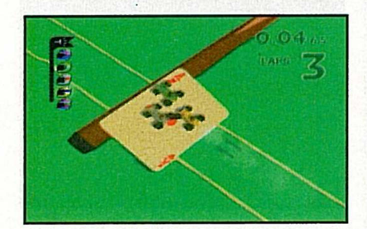




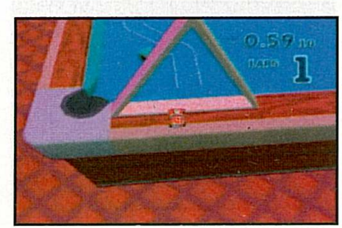




El diseño de los circuitos incluye todo tipo de objetos grandotes, *y bastante peculiares, que podremos observar a la perfección debido al reducido tamaño de los vehículos. Como, al fin y al cabo, lo que tenemos entre manos son Micro Machines, para delimitar el recorrido se utilizan conchas de moluscos, zapatos, construcciones de trabajos manuales, líneas de tiza, plátanos... De esta forma se consigue que en la carrera reine un aire juvenil y desenfadado.*











Cómo saltar sin romper tu coche, o tu algo, *es uno de los puntos que se deben aprender en seguida. En cualquiera de los increíbles saltos hay que intentar, sobre todo, entrar en las rampas con rectitud, cosa difícil si algunos oponentes empujan tanto...*



Tierra, agua, madera, plástico, tela...

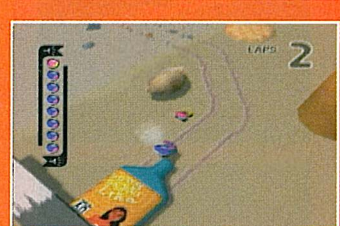








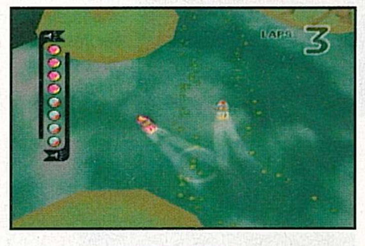


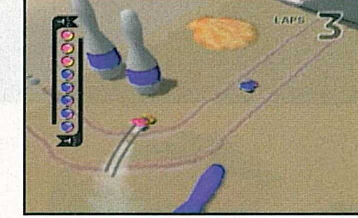




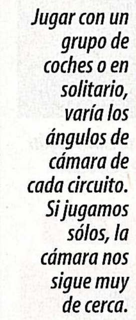


El mismo diseño de los circuitos nos hace **rodar sobre terrenos bastante inusuales.** La conducción sobre **tapete de mesa de billar, madera barnizada de pupitre, o mantel de restaurante** nos tiene reservada muchas sorpresas.









Jugar con un grupo de coches o en solitario, varía los ángulos de cámara de cada circuito. Si jugamos sólos, la cámara nos sigue muy de cerca.



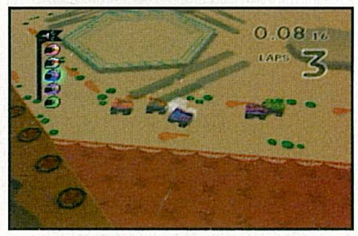






Es increíble que con unos coches tan pequeños se alcance una diversión tan enorme. Su fácil manejo es el mayor culpable.





Podemos recoger armas, como este martillo pilón que nos permite adelantar fácilmente.

Cada vez que sacamos al rival de la pantalla, ganamos un punto. Así hasta llenar la barra.

Aquí estamos, intentando adelantar a los dos primeros a la vez que evitamos los cuchillos.

A veces la carretera está obstaculizada por objetos pequeñitos, como fichas de dominó o tarjetas de crédito... ¡oh!, ¡al fin te encuentro, amor mío!





Con «MM 64 Turbo» nos vamos a divertir de lo lindo conduciendo estos vehículos en originales y coloristas escenarios.







El mismo Hermes se asombraría con los proyectiles de los tanques y sus explosiones.

Parecemos estar prestos al gran piñazo, pero nuestro coche caerá en otra mesa de billar.



En el jardín rodamos sobre el olvidado monopatín, que hace de puente y salto.

Quiero jugar. Y yo. Y yo. Y yo. Y yo. Y yo. Y yo.



















Mi hermano y yo *nos lo pasamos pipa con el modo para dos jugadores. Porque podemos escoger cualquier escenario y disputar una carrera suelta o un campeonato. Todo consiste sacar al oponente de la pantalla, y acumular así los puntos necesarios y la consiguiente victoria.*

Han venido los primos *y ahora podemos jugar campeonatos y carreras sueltas a tres y cuatro jugadores. Hay que seguir sacando a los oponentes de la pantalla, hasta quedar uno sólo, momento en que ganaremos un puntito de la barra. Llenándola nos llevaremos el laurel.*

Los vecinos se han colado *porque, con la emoción, nos hemos dejado la puerta abierta. Ahora, con la opción de "pad compartido" vamos a jugar los ocho a la vez: una locura de carreras en las que el coche acelera solo. Se hacen equipos de dos coches para llenar una sola barra. Un flipe.*

Para el que quiera pintar con su coche un Picasso falsificado, *o no tenga un telesketch, están los útiles y resbaladizos charcos de los circuitos de «MM64 T», que hacen perder el control, y terminan por ganarse la antipatía de todos.*

El Análisis

GRÁFICOS — 84

En contados circuitos se produce alguna confusión con los colores, y acabamos saliéndonos del recorrido porque no sabemos por dónde sigue. Por lo demás, las 3D dan un toque de lujo y espectáculo a unos gráficos bastante simples.

MOVIMIENTOS — 88

Aunque no hay mucho movimiento que ver, el más importante, el de los coches, es perfecto, (incluso al explotar).

SONIDO — 86

Las melodías sólo aparecen en los menús, cosa de agradecer si tenemos en cuenta que el sonido del motor es la única referencia para saber cuán grande será el frenazo. Otros efectos, como el croar de ranas o el ulular del viento, son los encargados de ambientar las carreras, aparte de nuestros gritos y risas

JUGABILIDAD — 92

Basta con no ser disléxico para controlar cada tipo de vehículo como un profesional. Además, los circuitos son fáciles de aprender gracias a las referencias del entorno.

ENTRETENIMIENTO — 92

Todo consiste en correr y correr, pero los interminables modos para uno o varios jugadores, los variados circuitos, y las cinco velocidades de juego, hacen de este título uno de los más extensos en cuanto a horas de diversión se refiere.

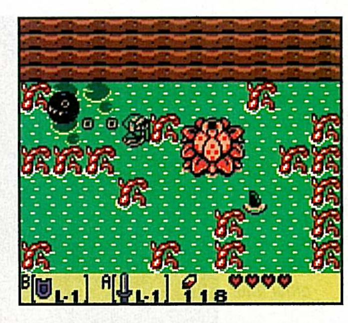
TOTAL 90

- *La representación de los escenarios en 3D le confiere aún* **más jugabilidad,** *si eso es posible, que a su antecesor en 16 bits.*
- *A veces se pierde un poco el rumbo por el* **especialísimo diseño de los escenarios.** *Aunque esto mismo también añade diversión cuando juegan varios.*
- **Más circuitos** *no habría estado de más. Veintinueve para un solo jugador no parecen pocos, pero son tan cortitos...*
- *Y por último, una queja:* **¡el juego llega muy tarde** *con respecto a las versiones de 32 bits, y además no ofrece demasiadas novedades!*





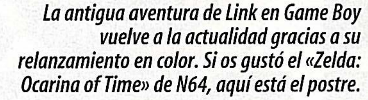












La antigua aventura de Link en Game Boy vuelve a la actualidad gracias a su relanzamiento en color. Si os gustó el «Zelda: Ocarina of Time» de N64, aquí está el postre.



Nada más despertar *nos dan el escudo, del que haremos buen uso en la playa donde fuimos rescatados del naufragio. Allí también nos aguardará nuestra espada. Para adquirir conocimientos adicionales sobre el manejo de Link, qué mejor que visitar la biblioteca. Ahora ya estamos en disposición de afrontar la misión: despertar al Wind Fish.*

THE LEGEND OF ZELDA DX

El verdadero **tesoro** de Zelda

Cuando Ana Obregón no era palabra compuesta, apareció en el mercado un juego de Nintendo para la novísima Game Boy. Era una revolución poder jugar en una consola tan pequeña toda una gran aventura de rol con desafíos en forma de ingeniosos puzzles. Por supuesto, «**The Legend of Zelda: Link's Awakening» tuvo un éxito desmesurado y se convirtió en un imprescindible,** recomendado por las publicaciones del sector hasta hoy, cuando tenemos al alcance de la mano ese juego... pero en color.

¡Ji, ji!, ¡lo han puesto verde!

Link tiene que hacer exactamente lo mismo que en el cartucho anterior, es decir, **hablar con la gente del pueblo, encontrar objetos clave, y derrotar a malhadados enemigos en las mazmorras, entre las que encontraremos (algún día) una de nueva creación.** Todo esto nos provocará los mismos síntomas que la versión original, es decir, identificación con el protagonista gracias al **fácil manejo y elaborado argumento,** e inutilidad pero mucho "pique" al intentar resolver los puzzles de las mazmorras.

En definitiva, estamos ante un juego **muy adictivo, divertido y de gran duración, que ha mejorado lo inmejorable** gracias a la color. La pequeña gran maravilla. Lo único malo es que, debido a la gran calidad del juego, todo el mundo tiene el "antiguo" Pero es igual, merece la pena estrenar la consola con este poderosísimo cartucho.

GAME BOY COLOR
NINTENDO
RPG
8 MEGAS
9 MAZMORRAS
BATERÍA: SÍ

información del juego





A ver si cojo el... *muñeco de Yoshi, o unos polvos mágicos, o lo que pille la pinza de este subjuego de la tienda. Por sólo diez gemas, podemos probar suerte y ganar algún objeto de importancia.*

Con paciencia y una caña *podemos pasar un buen rato en este otro subjuego, en el que habrá que intentar enganchar los peces más gordos para ir ganando gemas. Sólo cuesta diez gemitas de nada.*

¿Qué hago yo con esto?





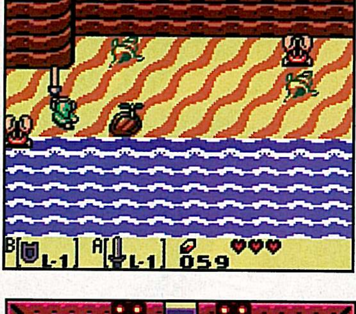
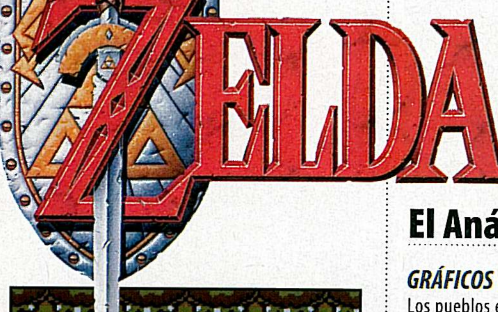



Partimos de que un niño está triste. Si le llevamos **el muñeco de Yoshi**, su mamá (la del niño) nos obsequiará con un **lazo rojo**. Que ni pintado para el presumido **Bow-Wow**, el cual nos tiene preparada una **lata de comida para perros**, exquisito manjar para el **cocodrilo**, quien nos obsequiará con un **racimo de plátanos**, uno de los objetos clave. ¡Al fin!



No hay que fiarse de las apariencias, *por eso, lo mejor es rebuscar bien por todos los lugares por los que pasemos. Una vez conseguida la espada, podremos cortar hierba, y ver si algún objeto de importancia se escondía entre la maleza. Además, también hay paredes rompibles y escondrijos donde conseguir todos estos premios.*







Encontraremos personajes bastante raritos, como esta niña, que, por más que probemos, siempre se desmarca con la misma canción.

El Análisis

GRÁFICOS  90

Los pueblos están muy bien ambientados. Las mazmorras, además de dar un poco de respeto, utilizan efectos nunca vistos en Game Boy, como el oscurecimiento de la habitación cuando se apaga una antorcha. Con color, impresiona.

MOVIMIENTOS  85

El personaje protagonista tiene pocas animaciones, pero la velocidad es buena. Donde se ve mejor calidad es en los saltarines bichos de las mazmorras.

SONIDO  91

Varias melodías, pegadizas como pocas, ambientan toda la aventura. Los efectos, unos mejores que otros, describen perfectamente cada acción.

JUGABILIDAD  91

Link se mueve con total libertad por todas partes. La dificultad en los combates va subiendo poco a poco, aspecto muy de agradecer.

ENTRETENIMIENTO  95

Lo único que puede convertir a Zelda en un juego aburrido es atascarse. La duración y variedad de acciones son enormes.

TOTAL  93

- *Ha ganado en ambiente gracias a la inclusión del color. Ahora* **Link parece más Link**, *y los malos, más malos (aunque haya alguno rosa por ahí).*
- *Con la* **Game Boy Printer, podemos imprimir las fotos** *que un personajillo nos va haciendo durante la aventura. Un puntazo de originalidad y buen uso de los periféricos.*
- *Si* **hubiera estado traducido** *habría sido la repera, una verdadera compra obligada. Pero en Koholint se sigue hablando inglés.*
- *Por pedir que no quede. Nos parece poco sólo* **una nueva mazmorra.** *Ya que se habían puesto…*

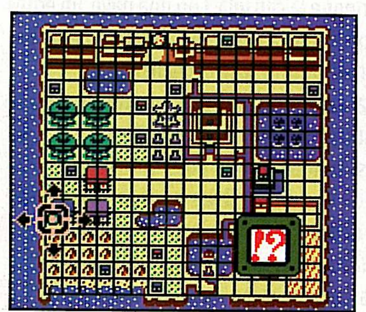
Colores y mazmorras

Cambiar objetos, buscar llaves, armas... La nueva versión de Zelda en color mantiene sus virtudes, ¡y tiene una mazmorra más!






*Las mazmorras ahora dan más miedo, aunque deberemos seguir haciendo lo mismo: **encontrar la llave** para entrar, **resolver algunos puzzles** (que se van complicando), pasear por los subterráneos (donde la perspectiva es lateral) para llegar al bicho final, cargárnoslo, y encontrar uno de los ocho instrumentos. Sencillo, ¿no?*



Este es el mapa completo de la isla de Koholit. En él podéis consultar todos los mensajes, nombres de lugares, tiendas...

Hagamos las presentaciones. *De principio podéis elegir entre cuatro modos de juego, uno de ellos dedicado a la liga multijugador. Participan cinco equipos diferentes, cada uno con tres naves. Y hay seis circuitos (el último no se puede elegir al principio), que se repiten con distinta dificultad a lo largo de cuatro clases.*

WIPEOUT 64

Las carreras que faltaban

NINTENDO 64
MIDWAY-PSYGNOSIS
VELOCIDAD
96 MEGAS
6 CIRCUITOS
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES CONTROLLER PAK RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA



Un nuevo título de velocidad viene a competir con los ya consagrados «Extreme G2» y «F-Zero X». Se trata de todo un **clásico de las carreras 3D**, que tras su exitoso paso por otras máquinas ha dado por fin, y aunque algo tarde, el gran salto a N64. **«Wipeout 64» también es obra de Psygnosis,** aunque es Midway quien se encarga de lanzarlo. No obstante, todos aquellos que conozcáis este juego observaréis que se mantiene el **look futurista-tecnológico** de los circuitos y naves, y que nuestros vehículos siguen montados en el carro antigravedad, dispuestos a dejarse llevar a muchos kilómetros por hora con una suavidad inaudita.

Algunas novedades

Pero por si creéis que las virtudes de este juego ya están un poco pasadas de moda, «Wipeout 64» os depara algunas sorpresas, para empezar en forma de **seis nuevos circuitos,** el último, llamado Velocitar, un desafío sólo apto para los pilotos más experimentados. El **modo challenge** también irrumpe en escena. Es algo así como un torneo que se juega con las reglas que impone la consola. Con una nave, un equipo y en un entorno predeterminados. El objetivo, en todo caso, es ganar. O no veréis los otros cinco "challenges".

La parte técnica sienta diferencias con respecto a lo visto en otras máquinas. Gráficamente exhibe un espectacular juego de luces, aunque es a la hora de correr cuando más se nota el tirón de los 64 bits. **El juego anda rapidísimo y dispone un control muy fino,** que incorpora doble frenada. Para sacarle el máximo partido hay que practicar mucho. Además está lo de las armas, hasta 15, para quitarse de encima a los pilotos rivales. En definitiva, que estamos ante un **buen arcade de velocidad, listo para plantar cara a los "tops" del género.**



Si os "caéis" del circuito en alguno de los saltos, esta nave os devolverá al juego.



Si os dais demasiados golpes, el escudo de la nave no resistirá y acabaréis explotando.



Al pasar sobre estas baldosas azules, un turbo os impulsará a toda velocidad.













Cada uno de los seis circuitos presenta un aspecto diferente, aunque todos van en la misma línea de diseño vanguardista. Aquí vemos la entrada a uno de los túneles, marcada por una enorme y afilada dentadura.



En realidad no hay un torneo propiamente dicho. Sólo el modo "challenge" permite continuar si quedamos entre los tres primeros puestos.





El tiempo es otro factor de riesgo. Si no cruzamos los checkpoints antes de que el crono llegue a cero, se acabó la partida.



¡Eh! Ahí tienes al tercero de la carrera, bien señalizado. ¿A qué esperas para cazarle?



En un par de vueltas tenemos que ser capaces de adelantar a otras 14 naves.



La dificultad de los circuitos es progresiva, pero todos ofrecen curvitas como ésta.

Modo challenge







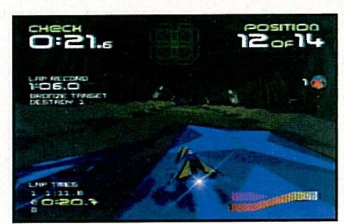




El modo challenge se divide en tres categorías: **Race**, que es una carrera contra el plantel completo de naves, que puede o no incluir armas; **Time Trial**, donde correremos contra el reloj (el tiempo límite aparece en pantalla) y al número de vueltas que marque la clase; y **Weapon**, con el objetivo de eliminar a tantas naves enemigas como sea posible (o determine la CPU). En todas **hay que alcanzar como mínimo el bronce para continuar.** Y esperan **seis challenges ahí fuera.**

En total hay quince armas diferentes, incluyendo el práctico piloto automático y el no menos útil propulsor turbo. No salimos de serie con ninguna, sino que tenemos que hacernos con ella pasando por encima de las "baldosas" coloreadas que pueblan los circuitos. Aparecerá el icono correspondiente en la parte superior de la pantalla y simplemente pulsando el botón B, en la configuración por defecto, haremos uso de ella. El arsenal incluye cohetes, misiles, minas para los que vienen pisándonos los talones, bombas relámpago para dañar a las naves protegidas con el escudo, "sacudidores" que hacen temblar la pantalla provocando un terremoto en la pista, esferas de energía, ametralladoras, en fin, todo lo que necesitéis para dar caña a los rivales.





Las bandas son clave *en el juego. La de arriba, que corre paralela a la línea de meta, es fundamental para llenar de energía vuestro deteriorado escudo. La de la pantalla de abajo es una propulsora turbo, que os vendrá de perilla para dejar atrás a los demás pilotos.*

Liga para cuatro







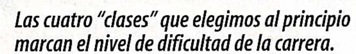
Sólo en la versión Nintendo 64 de «Wipeout» podéis llamar a tres amiguetes para compartir pantalla, velocidad y desafíos en una liga que puede alargarse prácticamente lo que queráis. Aun con la pantalla "partida" se respetan gráficos, velocidad, armas, vamos, toda la esencia del juego.

Psygnosis ha desarrollado un «Wipeout» para Nintendo 64 que está en condiciones de competir contra los grandes del género.

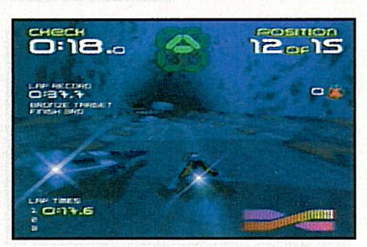


Los efectos de sombreado de las naves dan credibilidad al movimiento.





Las cuatro "clases" que elegimos al principio marcan el nivel de dificultad de la carrera.



Bajo los túneles se aprecia con nitidez el trabajo realizado con los efectos de luz.

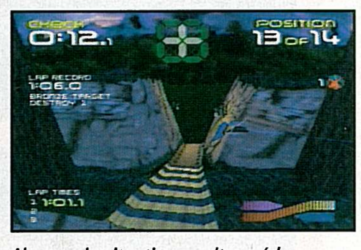




Esta pantalla corresponde a un desafío de armas, lo que significa que además de llegar entre los tres primeros, debemos abatir al menos a un rival para ganar el bronce.



Cada vez que pasemos sobre una baldosa de colores, recibiremos un nuevo arma.



Algunos circuitos tienen saltos así de vertiginosos. Procurad ir rápidos.



Las naves tienen doble sistema de frenado, para ajustaros a la pista en cada curva.



A pesar de que hay 15 naves en carrera, será difícil vernos las caras con más de dos a la vez.



La sensación de velocidad en todos los circuitos es simplemente extraordinaria.



Podemos elegir entre vista externa y ésta otra interior, sólo para maestros.

El Análisis

GRÁFICOS **88**

Diseño estilo «XG2», muy sofisticado e "industrial, aunque un poco por debajo en calidad. Destacan los juegos de luces y el coloreado de las texturas.

MOVIMIENTOS **92**

El desplazamiento de la nave es casi perfecto. Increíblemente suave. No se aprecia un sólo tirón, y la máquina parece ir sobre raíles.

SONIDO **91**

Música muy cañera, con el sello del juego. En la banda sonora han participado grupos de la "movida" electrónica como Fluke o Propeller Heads.

JUGABILIDAD **87**

La velocidad puede ser perjudicial si se te va de las manos. El control es dominable, pero no se reduce a acelerar y frenar, también hay que controlar la distancia al suelo.

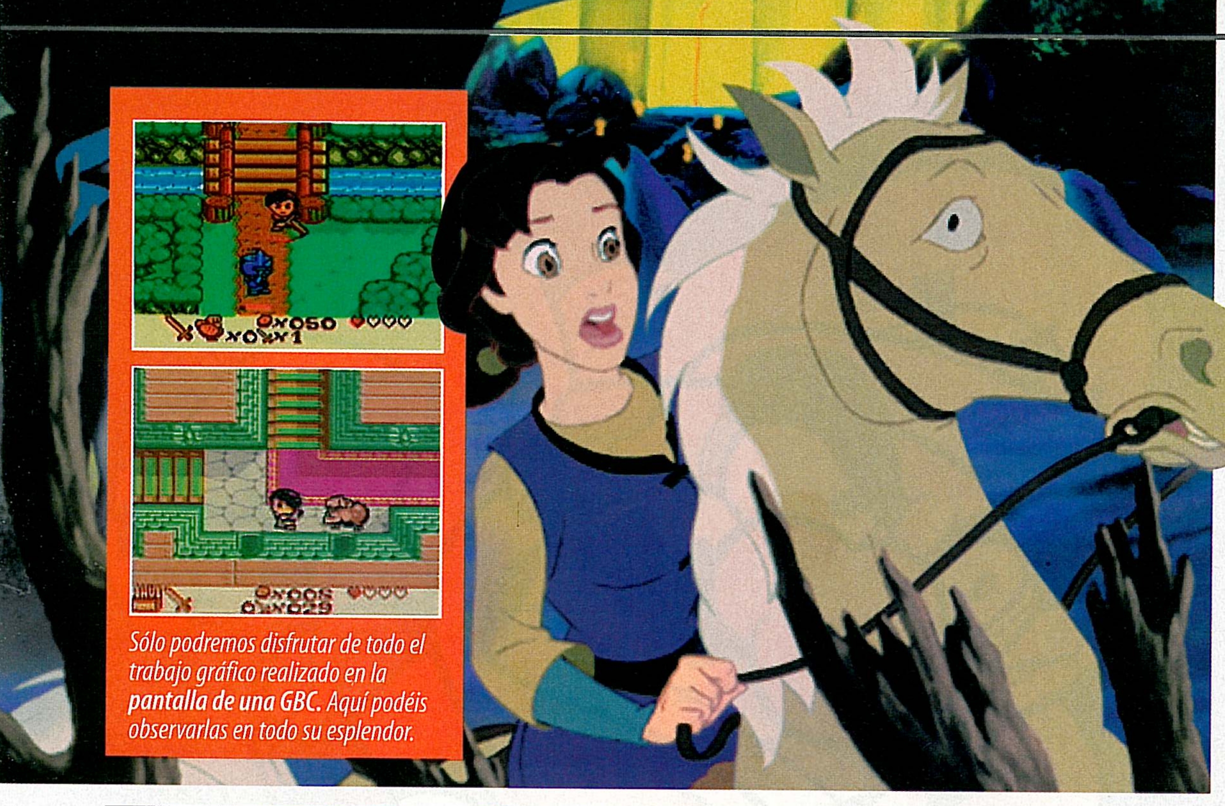
ENTRETENIMIENTO **84**

Falta diversión. El "challenge" es exigente y duradero, pero a las carreras les falta emoción.

TOTAL **88**



- **La conversión** *es muy buena. El juego está a la altura de la máquina, al menos técnicamente. Se mueve rapidísimo y con una suavidad extraordinaria.*
- *El* **sonido** *es bestial. Va en línea con la vanguardia del diseño, y es todo un placer escuchar en la consola temitas de los Propeller Heads.*
- *A veces la* **velocidad** *es excesiva, sobre todo cuando ni siquiera permite ver a los rivales, ni las minas que han dejado por el camino, y que nos tragamos.*
- **Le falta "pimienta"**, *más diversión. Las carreras son muy técnicas, pero no tan trepidantes como esperábamos.*



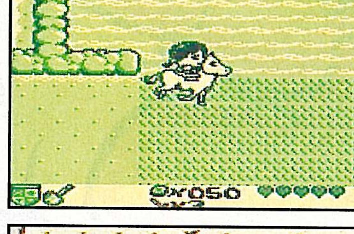
Sólo podremos disfrutar de todo el trabajo gráfico realizado en la **pantalla de una GBC.** Aquí podéis observarlas en todo su esplendor.

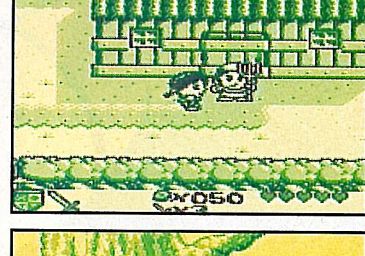


¡Ah!, ya sé cómo resolver eso *de la planta carnívora. Como tengo una varita, se la pongo en las fauces para que no muerda y ladre todo lo que quiera, mientras la "casco". Es que en este juego hay que utilizar la cabeza, mujer.*

GAME BOY COLOR
TITUS
ROL
8 MEGAS
1 MUNDO
BATERÍA: SÍ









Encontrar huevos de dragón, o buscar salidas secretas, son sólo una parte de la gran misión.



De vez en cuando, encontraremos joyas que aumentarán nuestro ínfimo nivel monetario.



Las imágenes entre capítulos nos muestran bellos fotogramas de la película de la W.Bros.

QUEST FOR CAMELOT

No, sin mi **madre**

Pelear desde niño para sobrevivir suele ser cosa de hombretones declarados. Pero resulta que los más decididos cuando de arreglar sus cosas se trata son los infantes de género femenino; es decir, las niñas, por lo menos en el reino de Camelot. A pesar de que su padre, un caballero del Rey Arturo, ha sido asesinado por uno de sus compañeros, y de que ese mismo tipo ha raptado a su mamá, Kayley quiere arreglar las cosas en lo que pueda, es decir, rescatando a su madre y, de paso, salvando la vida del rey.

Una doncella de armas tomar

Sin un mísero item que equiparnos, empieza la aventura de Kayley. **Ya desde el comienzo, su deber es ir hablando con la gente que encuentre para que le vayan prestando ayuda,** normalmente a cambio de algún favor: **recoger objetos perdidos en el mapa de la aldea, o eliminar todos los malos de una pantalla...** Cumpliendo estas misiones conseguimos objetos de gran utilidad como **una espada, un escudo, untirachinas, etc.**

A pesar de su **duración, que promete horas y horas frente a la pantalla, y de que esté traducido al castellano,** el desarrollo del juego nos ha parecido algo cansino, porque a la hora de la verdad se repiten en exceso las tareas. En la parte **técnica tampoco hay nada que destacar.** Excepto por algunos escenarios muy bien ambientados, la sensación general es de poco aprovechamiento del color.



El Análisis

GRÁFICOS  81

Tiene buenos detalles, como los estandartes del castillo, o algunos originales enemigos, pero la pinta general no es muy allá, a pesar de utilizar de forma correcta el color.

MOVIMIENTOS 74

La mala realización de los saltos y los problemas que conlleva (morir en una ciénaga 27 veces), hacen bajar algo el correcto nivel general.

SONIDO  83

Las melodías medievales, aunque se repiten demasiado, no están mal del todo. Destacan más los efectos, con un conseguido sonido de espadazos por bandera.

JUGABILIDAD  79

En realidad debería ser más jugable, pues el manejo del personaje es óptimo. Los funestos saltos son los únicos responsables de estropear dolorosamente toda confianza en el control.

ENTRETENIMIENTO  82

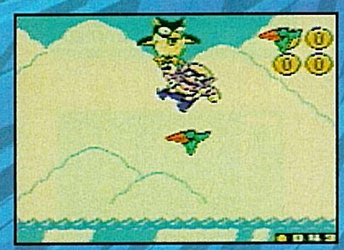
Tratándose de un RPG debería ser algo más alto, y más teniendo en cuenta la duración y que está traducido al castellano, pero es que es demasiado monótono como para atraernos el tiempo suficiente.

TOTAL  **81**









Wario se las arregla solito. *Aunque no tenga cerca a ningún enemigo que pueda transformarle y darle nuevos movimientos, Wario es capaz de rodar cual pelota por las pendientes, pegar empujones a objetos, bucear hasta profundidades insospechadas, y volar con la gustosa ayuda de un búho.*



GAME BOY COLOR
NINTENDO
PLATAFORMAS
8 MEGAS
52 NIVELES
BATERÍA: SÍ



WARIOLAND II

En color, mejor que mejor

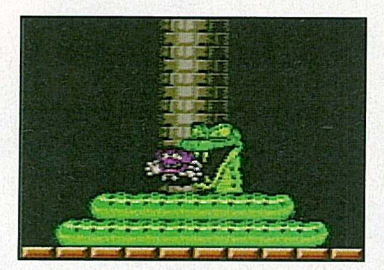
En mayo del año pasado, las Game Boy de todo el mundo vieron alegrada su existencia gracias a un juego de plataformas que rozaba la perfección. Por supuesto, hablamos de «WarioLand 2», y la invencibilidad del protagonista era el punto más "rompedor" respecto a cualquier otro Mario o Wario.

No ha pasado un año, y ya tenemos aquí la nueva "versión" de este juego para la imponente portátil de Nintendo. **Sigue siendo divertidísimo, superlargo, técnicamente perfecto...** Sólo **notaremos diferencias en la vestimenta de Wario, que ahora se adapta mejor a sus últimas apariciones en N64, en las doradas monedas** y, resumiendo, en el **buen uso de los 56 colores** que exhibe «WarioLand II». Un lujo que, aunque no resulta de gran utilidad en el desarrollo de la aventura, sí que pone de manifiesto el nivel de detalle que es capaz de alcanzar la nueva pantalla.

La vida eterna de Wario

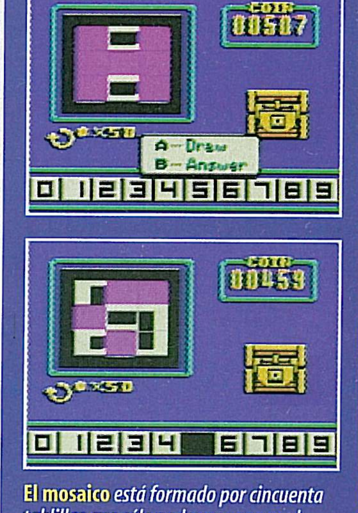
La estructura del juego continúa siendo "no-lineal", lo que significa que podéis deambular por diferentes rutas, y acabaros el juego sin haber recogido todos los tesoros. En total nos esperan **12 capítulos, que se abren en 52 niveles. Para disfrutarlo a tope hay que investigar caminos ocultos, descubrir salas con tesoros** y superar todos los minijuegos.

Un apartado gráfico impresionante, jugabilidad de Guinness, variedad de escenarios y enemigos, puzzles, millones de plataformas, laberintos... Divertidísimo, pero, la verdad, a la hora de encontrar diferencias con la versión anterior, tan sólo en las transformaciones de nuestro héroe, y por supuesto en el trabajo gráfico, inmenso, y realzado como nunca por las posibilidades de Game Boy Color. De todas formas se lo recomendamos a todo el mundo, tenga o no la primera versión.



Los enemigos de final de fase son muy raros. A éste hay que encestarlo (sí, a él) tres veces.

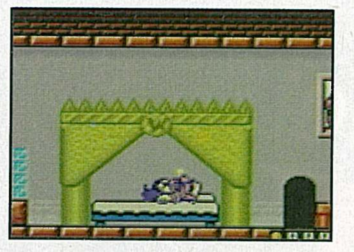
Con ánimo de lucro

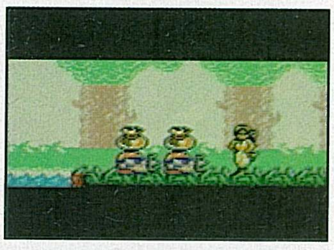


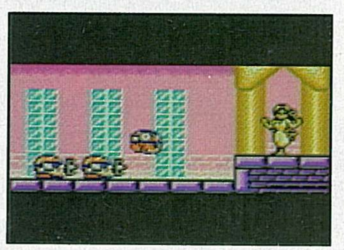


El mosaico *está formado por cincuenta tablillas que sólo podremos ganar al finalizar un nivel. El juego consiste en acertar el número que se va descubriendo en el panel, sin perder mucho dinero.*

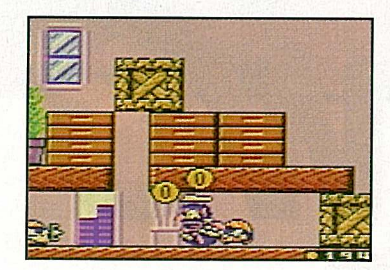
El cofre del tesoro *permite ir ganando premios (inútiles, pero muy bonitos) mediante la localización, en menos de un segundo, de la figura que se muestra. Los cofres se encuentran en zonas secretas.*





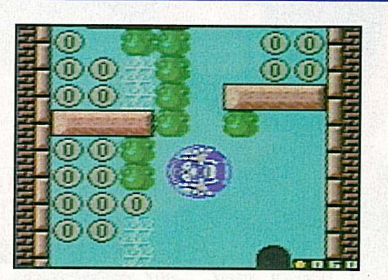


Las animaciones nos alegran *las partidas desde el comienzo. Antes de empezar un nivel, seremos deleitados por unas secuencias con un humor muy japonés.*



Éste se las trae, ya que si te pilla, te devuelve (en ambos sentidos) a una pantalla anterior.

Esta versión GBC atesora la grandiosa diversión del original, pero mejora su calidad gracias a los coloristas gráficos.

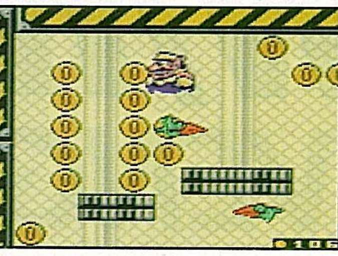




Las zonas secretas, en el comienzo, suelen estar tras cantosas paredes agrietadas.

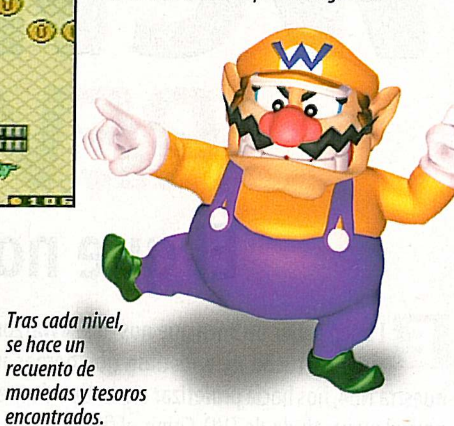


Aunque Wario sufra un encontronazo, no perderá más que monedas. Es inmortal.





Tras cada nivel, se hace un recuento de monedas y tesoros encontrados.



El Análisis

GRÁFICOS  93

Sólo en GBC podréis apreciar todos los detalles gráficos incluidos en la nueva versión. Da gusto sentir algún atisbo de luces en antorchas y ventanas.

MOVIMIENTOS  88

Simples, pero efectivos. Cada carrera, lanzamiento, sentada, o cualquier salto, es totalmente fiable.

SONIDO  91

La musiquilla varía en cada fase y en cada transformación, con mención especial a la de Wario "ebrio", muy significativa. Efectos brillantes y contundentes.

JUGABILIDAD  94

Un control perfecto, una curva de dificultad bien definida, y gran variedad de situaciones. Hasta mi abuelito ha querido jugar.

ENTRETENIMIENTO  92

Los menos hábiles agradecerán la inmortalidad del personaje, los maestros de las plataformas tendrán que buscar todos los tesoros. Su desarrollo se adapta a cualquier tipo de jugador.

TOTAL 92

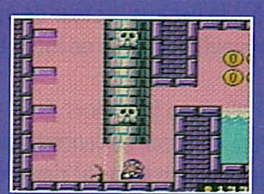
- *Es un verdadero lujo volver a disfrutar de un juegazo, con una* **calidad gráfica claramente superior** *gracias a la nítida pantalla de GBC.*
- *La invencibilidad y las originales transformaciones hacen de «Warioland II»* **un plataformas diferente.**
- *La* **vida del juego** *se hace interminable gracias a la casi obligada búsqueda de zonas secretas.*
- *El juego es* **compatible** *con Game Boy, pero no podréis jugar con las partidas grabadas en la de Color.*

Me estoy convirtiendo en...

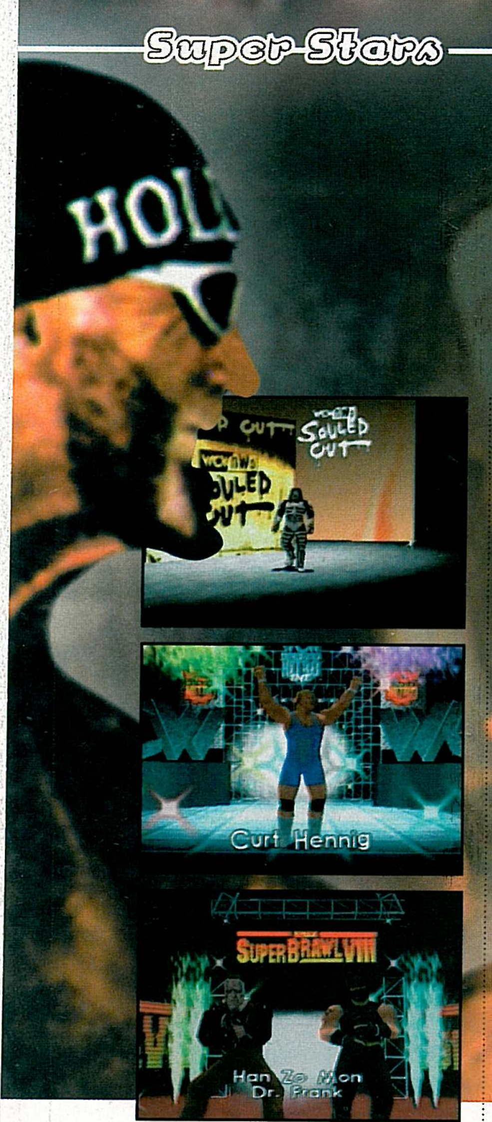








Cuando un enemigo un poco raro se acerca a Wario, los efectos del ataque se notan palpablemente en el personaje. Hay **ocho transformaciones: Wario plano** *(planea),* **Wario gordo** *(rompe suelos),* **Wario en llamas** *(rompe muros),* **Wario ebrio** *(vomita bolas de... de...),* **Wario zombie** *(no puede saltar),* **Wario hinchado** *(vuela),* **Wario enano** *(se cuela por cualquier resquicio) y* **Wario muelle** *(salta como un pulgón). Los efectos duran pocos segundos, ¡aprovecha!*



Con ustedes, los tíos más bestias *y ególatras del mundo conocido. Si el juego ya es espectacular de por sí, las presentaciones de cada luchador antes de subir al ring hacen gala de toda la parafernalia que este circo suele llevar por territorios americanos.*

NINTENDO 64
THQ-AKI
LUCHA
96 MEGAS
5 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del **juego**

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **12.990** PTA



WCW/nWO REVENGE

El que no **pega**, no gana

El buen sabor de boca que nos dejó «Warzone», el último cartucho de wrestling que hemos jugado en nuestra N64, nos hacía profetizar algún tipo de mediocridad para el nuevo título de THQ. Como, al fin y al cabo, de pitonisos sólo tenemos la encorvada espalda, la túnica con lentejuelas, la calva y la bola de cristal, nos hemos alegrado mucho de ver que, a pesar de nuestra predisposición, **es un maravilloso título de lucha libre americana.**

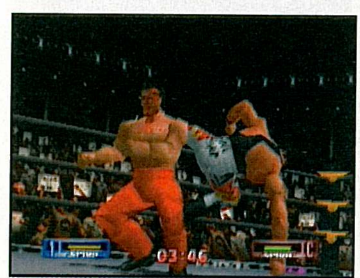
¡Estos son hombres de verdad!

Para empezar, nos encontramos con un **espectáculo a lo grande: entradas al ring llenas de fuegos artificiales,** poses y boato, cámaras que consiguen una **mezcla entre retransmisión televisiva y video musical,** y **luchadores de apariencia casi real,** ya que tienen el rostro digitalizado, unas creíbles texturas de músculos (y pelos, ¡puaf!), y unas proporciones acordes a cada luchador. Aunque pierden algo de veracidad al mover las articulaciones, **el movimiento en general, aunque algo lento, es tan real** que casi no se le da importancia a los posibles codos antimateria que se adentran en los torsos de los oponentes.

Unas veinte llaves por luchador (los de la misma complexión comparten el mismo patrón de llaves) y los **movimientos especiales, específicos de cada personaje,** nos dan la oportunidad de convertir nuestra ira en creatividad en **seis escenarios** posibles. Además, dentro de las opciones, podemos **crear nuestro propio luchador a partir de los originales** (es posible grabar más de 60 luchadores diseñados por nosotros), y luchar en cualquiera de los **cinco modos de juego.** Y si tienes tres amigos con los que compartir el combate, olvídate del mundo. Dejando aparte si os atrae o no este "deporte", el ambiente de espectáculo y su intachable jugabilidad y diversión, hacen de «WCW/NWO Revenge» el **flamante campeón de la lucha libre de N64.**

En este título aprenderéis mil... no, dos mil y una maneras de haceros respetar por vuestros forzudos contrincantes.

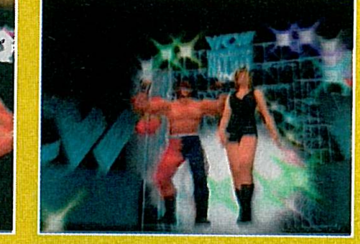




Cuando sólo hay dos luchadores en el ring, la cámara se acerca con un maravilloso zoom.

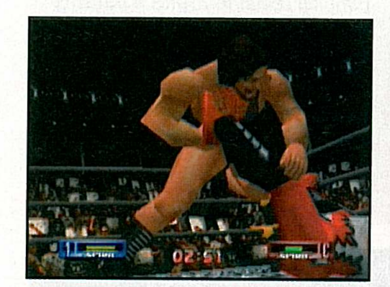
¡Empezamos bien!



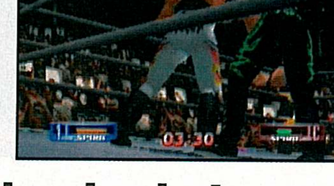




El cartucho nos da la bienvenida ***con una "intro" de varios minutos,*** *en la que, bajo unas explosivas cámaras y una* ***banda sonora de puro rock,*** *los luchadores más importantes de este mundillo nos muestran sus mejores llaves y sus mejores chicas. ¡Qué machotes! ¿no?*



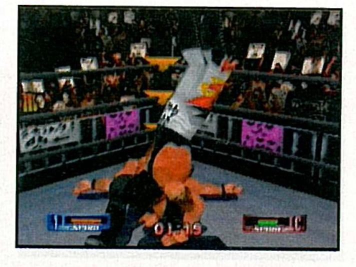




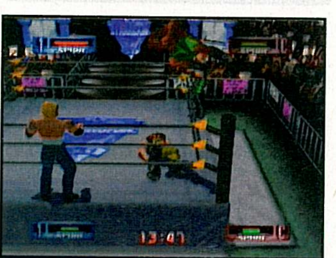














Hay llaves para dar, tomar y regalar *a un antipático conocido. Cuando cogemos a un luchador para hacerle cualquier perrería, podemos optar por echarlo a correr con un empujón que movería un autobús, darnos la vuelta para cogerlo por la espalda y propinarle una de esas famosas sentadillas, estamparlo contra el suelo en diferentes diseños, ahogarlo, ponerle perdido a patadas, o subirlo a un poste y curtirlo mientras el público cuenta los golpes. Y más.*

¡Mira lo que me has hecho!





O lo que le hayas hecho tú a él, pues para las repeticiones siempre hay sitio en un juego tan espectacular como éste. ***Cualquier golpe de máxima contundencia,*** *o llave especial de retorcidos movimientos,* ***es repetida tres veces desde diferentes ángulos de cámara.*** *Así podemos ver con todo detalle cómo hemos llegado a tan humillante situación.*







El espíritu también hay que cuidarlo, *porque tener un cuerpo escultural no lo es todo, y porque hay una barra de espíritu que es la que determina el estado de ánimo de los luchadores. Cuanto más grande y colorada está la barra, mayores posibilidades tendremos de ganar a cualquier animalote.*

El Análisis

GRÁFICOS 91

El realismo de los luchadores es superior a todo lo visto. Su presencia hace olvidar la mediocridad de los escenarios.

MOVIMIENTOS 92

El realismo y naturalidad de cada movimiento dejaría boquiabierto al mismo Abe. También hay que decir que es algo lento, pero bien se puede tomar la lentitud por contundencia.

SONIDO 87

Varios temas guitarreros nos acompañan durante los combates, en los que también escucharemos los golpazos en la lona, gritos de luchadores y jaleo del público.

JUGABILIDAD 91

Aunque se utilizan todos los botones menos el gatillo, el control es bastante intuitivo y de fácil aprendizaje. Cada combate hace subir la adrenalina a tope.

ENTRETENIMIENTO 92

La gran variedad de modos de juego permite pasar horas y horas intentando diferentes retos. El máximum de la diversión es jugar cuatro personas con luchadores de creación propia en equipos de dos. Tendréis para rato.



TOTAL 91

- *El* **ambiente** *que se crea en cada combate provoca furia, risitas maquiavélicas y algún que otro tenso y sigiloso llanto.*
- **No permite crear un luchador totalmente nuevo,** *pero es igual, porque tenemos más de sesenta para elegir, y cinco torneos que ganar.*
- *Cada una de las* **geniales llaves** *es seguida de cerca por la cámara, y los golpes más espectaculares los repite tres veces desde diferentes ángulos.*
- *Tiene un* **precio demasiado elevado** *para los tiempos que corren.*

Las palizas de «WCW/NWO Revenge» son lo más divertido que hay en N64 en cuanto a juegos de lucha libre.







Toma esto, y esto, y esto otro...







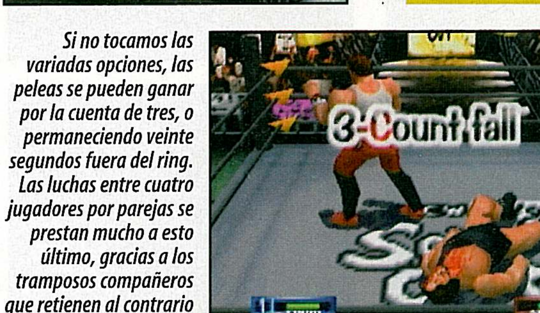






Por si no bastaba con los músculos, también ***tenemos armas a nuestra disposición para machacar al contrario.*** *Bajando del ring y rebuscando entre el público, podemos hacernos con* ***bates de béisbol, señales de stop, sillas plegables, y cubos de basura.***

Si no tocamos las variadas opciones, las peleas se pueden ganar por la cuenta de tres, o permaneciendo veinte segundos fuera del ring. Las luchas entre cuatro jugadores por parejas se prestan mucho a esto último, gracias a los tramposos compañeros que retienen al contrario cuanto haga falta.







A mí me daban dos

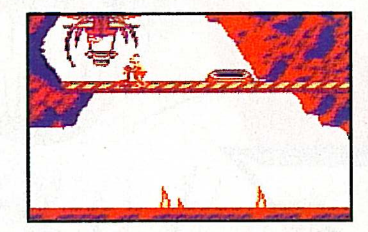


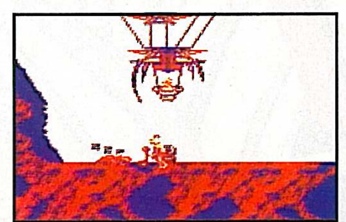




En una ***Royal Battle,*** *o en los enfrentamientos por parejas* ***(Tag Team), dos luchadores pueden agarrarte a la vez,*** *y hacerte reconocer que tumbadito estás más guapo. Estas llaves no son muy variadas si los ferreteros no forman pareja, pero si la forman, hasta te suben a hombros para que el público pueda ver cómo era tu cara antes de la zurra venidera.*


A partir de abril no querrás salir de casa...
DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO
ANIME VIDEO
2ª ÉPOCA
Valdeman / Original & Còpia
ANIME
MANGA
MANGA FILMS, S.L.
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT

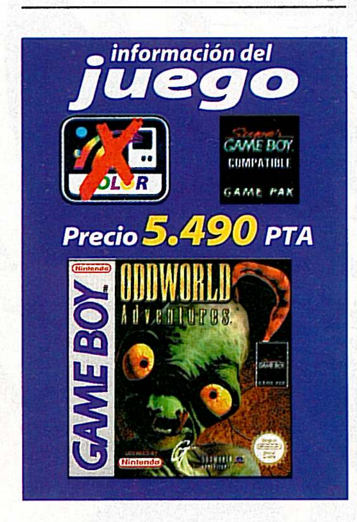




El fuego es vital en el juego. *Si salimos de la fase sin encender el correspondiente fuego, es como si no hubiéramos hecho nada. Buscad la palanca y pulsad.*

GAME BOY
GTI-SAFFIRE
PLATAFORMAS
4 MEGAS
10 NIVELES
PASSWORDS

información del
juego



Precio **5.490** PTA

El Análisis

GRÁFICOS  69
Estaba difícil reproducir un mundo tan complejo con sólo dos colores. Los personajes aún se salvan, pero los escenarios...

MOVIMIENTOS  80
Bastante suaves y con animaciones de calidad en los movimientos de Abe. Los enemigos, peor.

SONIDO  81
La banda sonora es molesta como pocas. Menos mal que las palabras de Abe nivelan este apartado.

JUGABILIDAD  73
El inseguro control hace que te desesperes en cuanto comienza el juego.

ENTRETENIMIENTO 78
Su mezcla de plataformas y puzzles resultaría más divertida si no fuera algo lento y demasiado corto.

TOTAL **78**



ODDWORLD ADVENTURES

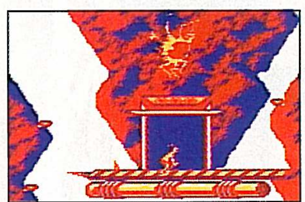
Fritura de Mudokons, Sligs y Slogs

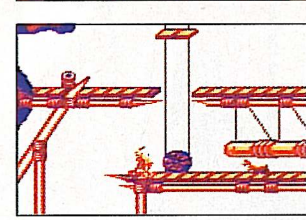
Cuando **un personaje tan afamado como Abe cambia de consola,** la expectación llega hasta el límite sólo por ver qué queda del original. En GB podemos ver Mudokons, Sligs, Slogs y, por supuesto a Abe, que, si bien no tiene la capacidad de comunicación que mostraba (habla cuando pausamos el juego), posee todos sus movimientos: correr, saltar, lanzar objetos y colgarse de plataformas.

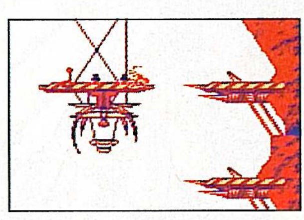
"Farolero's" Adventures

Con estos posibles, debemos ingeniárnoslas para **esquivar obstáculos y enemigos, e ir encendiendo cada fuego** que veamos para completar los niveles de esta aventura. A cada enemigo se le elimina de una manera concreta, y cada obstáculo también tiene su solución exclusiva; así, **cada fase se reduce a resolver las dificultades en el orden correcto.**

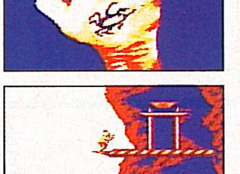
A pesar de lo agradable del sistema de juego, los fallos de este título aparecen en el apartado técnico: **los gráficos atraen bien poquito,** y el control falla cuando menos te lo esperas. **Con un poco de buena voluntad, os enganchará,** pero **Abe se merecía algo mejor.**

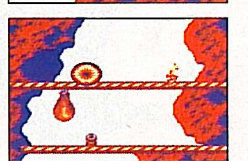


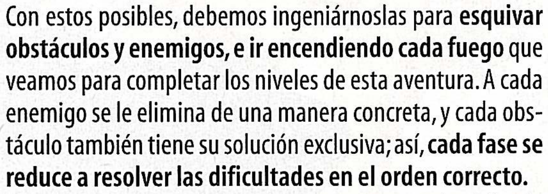


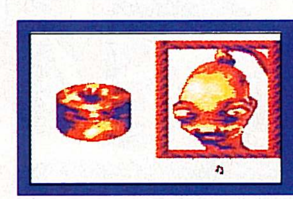


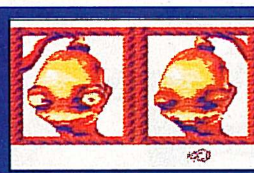
Accionar palancas, poseer Sligs, manejar elevadores, engañar a los persistentes Slogs... tenemos que saber ordenar todas las acciones para escapar del templo con la cicatriz sagrada.

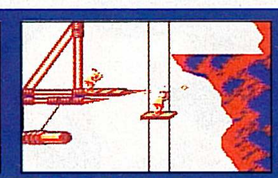












COMUNICÁNDONOS
En ciertos lugares aprenderemos una contraseña que, si se la repetimos a un congénere, conseguirá que éste nos ayude con algún poder especial.

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



V-RALLY 99

Si quieres sacarle el máximo partido a tu coche, lee atentamente la guía que te hemos preparado de V-Rally 99, con todos los circuitos analizados uno a uno.

Página 58

F-Zero X

Las tres últimas copas no son fáciles de tragar. Los circuitos no se dejan dominar, y para colmo la categoría final, X-Cup, genera cada recorrido aleatoriamente. Menos mal que tienes esta guía.

Página 62

Legend of Zelda

En este número nos atrevemos con la mazmorra más difícil del juego, el Templo del Agua. Te contamos cómo atravesar sus laberintos sin perder ni una sola gota de energía.

Página 66

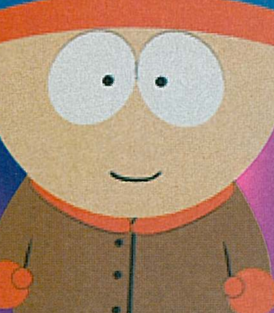


Turok 2

Llegamos a uno de los niveles más complicados, el cuarto. ¡Ah!, que tú tampoco lo has pasado. Que no encuentras soluciones en ningún sitio. Aquí sí, y de la forma más clara y fácil de entender. Síguenos.

Página 72

EL TRUCO DEL MES

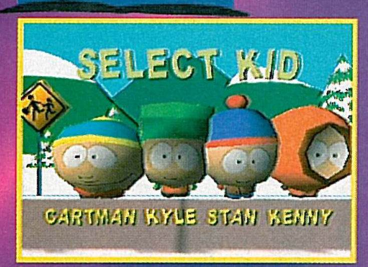


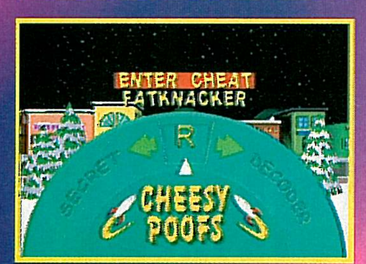
SOUTH PARK

Modo "cabezones" y cómo sacar todas las armas

La panda South Park está lista para sacar la cabeza en Nintendo 64. Para celebrarlo, mejor que saquen el cabezón, precisamente con este truco. **Ponte en la pantalla de Enter Cheat, y escribe MEGANOGGIN.** Es lo único que les faltaba a estos chicos para terminar de romper moldes.

Ahora pongamos que te has comprado el juego y que, ¡ay amigo!, es más difícil de lo que parece. Como aquí estamos para ayudarte, lo primero que vamos a desvelar es el arsenal al completo, con todas las rocambolescas armas a nuestra disposición. En la misma pantalla de antes escribes este password: FATKNACKER.





Passwords estilo Iguana, ya sabes, con pantalla correspondiente para que no te pierdas, y posibilidad de combinar unos con otros.

Otros trucos...

EXTREME G2

Para activar los siguientes trucos, pulsa R en la pantalla donde eliges moto y se te pedirá que introduzcas tu nombre. Prueba a escribir MISPLACE, para tener armas ilimitadas, SPYEYE, para jugar con una vista a lo Micromachine, NITROID, para pillar turbos infinitos, o XXX, para correr más rápido que nadie.

TUROK 2 GBC

Los passwords más buscados por todos los fans de Game Boy Color y su Turok 2 recién estrenado.

- DLVTRKBWPS: Armas infinitas.
- DLVTRKBLVS: Vidas infinitas.
- DLVTRKBNRG: Energía ilimitada.
- DLVTRKBBRD: Modo pájaro.
- DLVTRKBLVL: Pasar de nivel.

BODY HARVEST

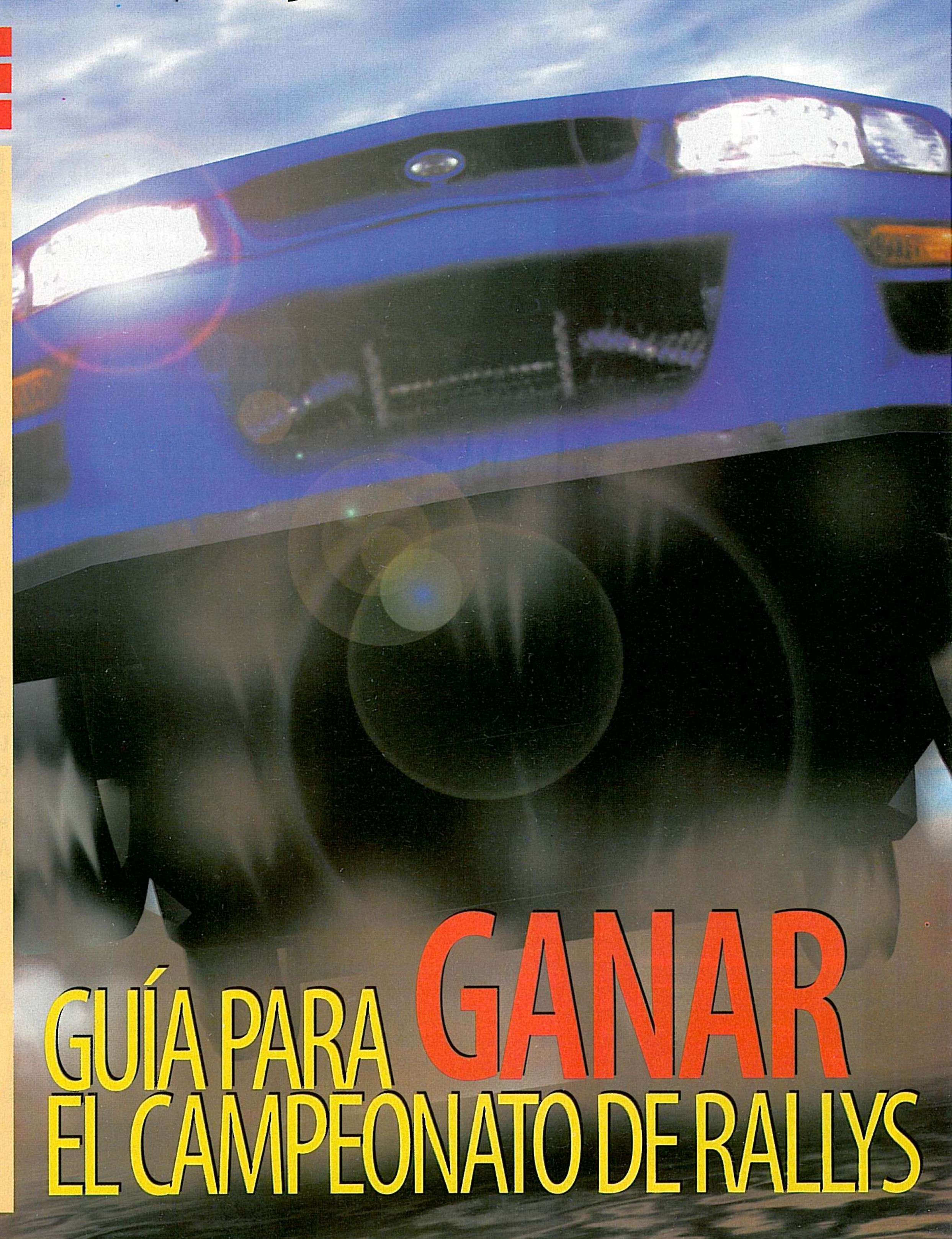
Cuando empieces una nueva partida, pon tu nombre como ICHEAT, y después, durante el juego, pulsa C-abajo, C-arriba, Arriba, Z, Z, Izquierda, C-derecha para aumentar la eficacia de nuestras armas.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

V-Rally 99



SIGUE ESTAS NORMAS, SI QUIERES SER UN BUEN PILOTO

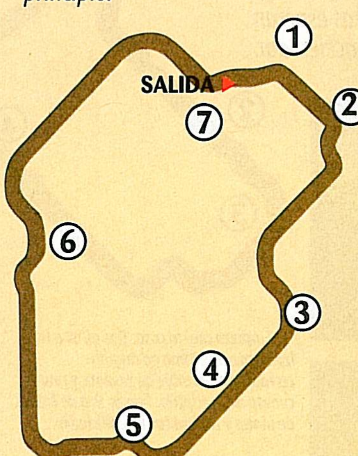
- En las **rectas, permanece siempre en mitad de la calzada** y no balancees el coche. Cualquier mínimo roce con algún elemento del decorado puede echar al traste toda la carrera.
- En las **curvas cerradas, suelta acelerador, frena un poco y luego tira de freno de mano para girar** y enderezar el coche. La operación debe ser rápida y precisa, pero los efectos son increíbles.
- Los **coches WRC son más rápidos que los Kit cars, pero también se agarran mejor a la carretera**. Aprovéchate de esto durante la carrera.
- **Cualquier error que cometas durante la carrera será decir adiós** a la prueba. Una vuelta de campana o una salida de la pista te detendrán una cantidad de tiempo irrecuperable.
- **Gira cuando estés encima de la curva.** Puedes hacerlo antes, pero el coche decelerará y perderás unos segundos preciosos. Si entras demasiado fuerte, prueba a soltar gas para evitar males mayores.
- **Procura practicar en el Time Trial** antes de empezar un campeonato. Siempre saldrás con ventaja si has rodado unas cuantas veces por la pista: te conocerás hasta el último rincón y sabrás dónde hay que pisar y dónde frenar y andar con tiento.
- **Ni todas las "easy" son "easy", ni todas las "medium" son "medium".** Las curvas, claro. **No te fíes de las indicaciones del copiloto.**
- **La configuración inicial del coche** puede hacerte ganar unos segundos preciosos, o evitar que te precipites en las curvas. **Elige siempre la mejor relación entre la caja de cambios y la amortiguación.** Si el terreno es virado, marchas cortas. Si es asfalto, suspensión dura. Haz tus propias pruebas.

GUÍA PARA GANAR EL CAMPEONATO DE RALLYS

Indonesia Stage one

10,1 km. Pista de arena. Nublado. Mejor crono: 4.21.88/139 km/h.

No podía empezar mejor el Mundial. La primera pista es muy rápida, es fácil y es imposible fallar. Tiene un par de rectas generosas que no obstante dan la sensación de "cerrar" la carretera y al final nos meten algo de miedo en el cuerpo, pero en general el ancho de la pista es siempre el suficiente para atacar, y si no salen bien las cosas, para recuperar. Estate atento de todas maneras a las curvas de principio.





▲ Vienes embalado de la recta de meta y te encuentras una curva abierta a la derecha. Échate encima de ella y tómala soltando gas.



▲ Curva cerrada a derecha que empieza a más de 100 y baja a 50. Suelta gas antes de afrontarla, pulsa freno, tira de freno de mano y acelera.



▲ Curva fácil a la izquierda y sin pausa a la derecha. Tómala sin soltar pedal y arrimándote al borde contrario, para no perder velocidad.



▲ Recta peligrosa. Parece que la pista es más estrecha, pero tú no muevas el coche, y si te da miedo, frena un pelín con el botón B.



▲ Suelta gas, ajusta el coche al primer giro a la izquierda y pisa antes de salir. Si vas muy rápido, pisa ligeramente el freno de mano.



▲ Esta zona de curvas es mejor cogerlas despacito y con buena letra. Fuera el pedal, y freno siempre antes de entrar.



▲ La última izquierda del circuito es fundamental cogerla bien. Viene de una derecha larga y parece fácil pero te puede arruinar la carrera.

Indonesia Stage two

9,6 km. Pista de arena. Tarde-noche. Mejor crono: 4.59.24/116 km/h.

Otra pista rápida, con rectas para volar y una zona complicada con giros más abiertos. Se puede correr y, con la debida concentración, es fácil meterles unos segundos a los rivales. Ojo a la zona de salto, a poco de la salida, porque el coche sale trastabillado.



▲ Para el copiloto es fácil, pero la curva es cerrada y tiene peralte, así que frena bien o te la comerás.



▲ Primer "todo a la izquierda". Basta con frenar o tirar de freno de mano para que subvire un poco.



▲ Hay baches en la parte derecha de la calzada. Frena un poco antes de cogerlos, o el coche saldrá sin control del salto.



▲ Derecha, derecha, sin frenar, de hecho pisando gas a fondo. No te sulfures, que no hay peligro de salirse.



▲ Recta falsa. Los salientes de la montaña obligan a mover un pelín el coche. Vas rápido, así que sé suave y vigila la reacción del coche.



▲ Antes de la curva de meta hay un "easy left" muy traidor. En realidad es una curva bastante cerrada que además tiene muro de frente.

Indonesia Stage three

2,7 km. Tramo especial. Pista de arena. Soleado. Mejor crono: 1.18.52/127 km/h.

En la línea de los otros tramos, para que no se te olvide cómo las gasta este rally. Combina pistas anchas con zonas estrechas, pero en general es muy rápido. Los giros te sonarán rápidamente: son igual de abiertos y gustan de contravolante. La primera parte es más sinuosa y pone nervioso, la segunda es más facilona y permite recuperar el tiempo perdido.





▲ Tras un par de curvas cómodas de inicio, la tercera es terrorífica. Frena, derrapa, endereza y apunta para la "medium" falsa que llega.



▲ Un codo a la derecha,de entrada rápida y salida fácil. Obliga a tirar de freno de mano, y colocar las ruedas en el sentido correcto.



▲ Esta zona es de curvas abiertas, pero no te dejes engañar por el ancho de la carretera. Si no frenas, te puedes comer la pared.



▲ Giros diabólicos a la izquierda. Hace falta derrape, control y acelerar en el momento justo para poner el coche de nuevo en vereda.

England Stage one

9,9 km. Terreno embarrado. Despejado. Mejor crono: 5.05.60/119 km/h.

Circuito largo pero fácil. Sólo dos complicaciones: al principio y al final.





▲Tirabuzón izq-dcha muy peligroso. Suelta gas y pégate a la izquierda. Si vas fuerte, tira de freno de mano.



◄Entra derrapando, con el freno de mano. A la salida, el coche puede notar el tirón y desbocarse.



▲ Recta en bajada y con baches. No hay que confiarse. Frena un poco a mitad de camino, aunque pierdas fuerza, o lo lamentarás.



▲ Este giro viene después de una recta de aúpa, y se puede tomar en subviraje a 120 por hora. Te avisamos, no se ve venir muy bien.



▲ La curva Eden es un precioso giro a la derecha en el que podrás derrapar como nunca. Tienes sitio hasta el cartel, pero ni lo roces...



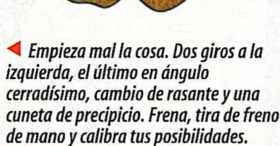
▲ El peligro de estas curvas está en los árboles de la cuneta. Obligan a cerrar el giro. Hay que soltar gas y pisar un poco el freno.

England Stage two

8,1 km. Terreno embarrado. Sol. Mejor crono: 4.01.16/122 km/h.

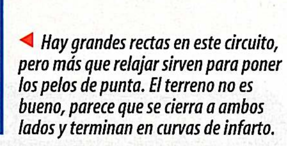
Terreno accidentado, lleno de baches, con una pista muy estrecha. Hay tres giros delicados, con cambio de rasante incluido. De todas maneras esperan buenas zonas para pisar a fondo el acelerador.





◄ Empieza mal la cosa. Dos giros a la izquierda, el último en ángulo cerradísimo, cambio de rasante y una cuneta de precipicio. Frena, tira de freno de mano y calibra tus posibilidades.





◄ Hay grandes rectas en este circuito, pero más que relajar sirven para poner los pelos de punta. El terreno no es bueno, parece que se cierra a ambos lados y terminan en curvas de infarto.

▲ Parece más complicado en el mapa. En la práctica se toma con la gorra , pero ojo a los laterales, un mínimo roce y adiós vuelta.

▲ Un "easy" muy "difficult". Como la primera curva, no ofrece visibilidad y el arcén es de vértigo. Un buen derrape, pero con control.

England Stage three

3,2 km. Tramo especial. Terreno embarrado. Lluvia. Mejor crono: 1.28.24/127 km/h.

Está lloviendo, la pista se ha convertido en un barrizal y hace falta pericia para recorrer los tres kilómetros de este tramo sin salirse de la calzada. Claro que si te sales es peor, porque seguro que topas con alguna de las vallas que copan el circuito y no perdonan un error. Menos mal que al final se puede recuperar si te lanzas a por todas. La pista se abre y se alcanzan velocidades de despeinarse, con más de 180 km/h. Procura no haber perdido mucho tiempo antes.



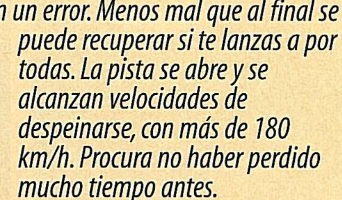
▲ Tras un comienzo fácil, este derecha-izquierda-derecha te prepara para lo siguiente. Aprovecha el barro para derrapar sin frenar.



▲ Esta curva a la derecha se abre y abre hasta que te das contra el árbol. Cógela por el centro y frena si es necesario.

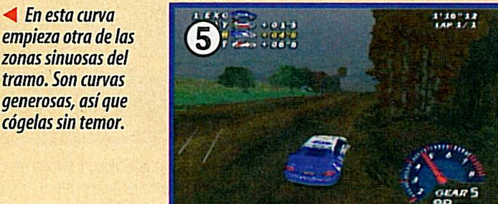


▲ Un puente en plena recta, nada anormal... si vas por el centro exacto. Porque como ves, los pilares del puente estrechan la calzada.



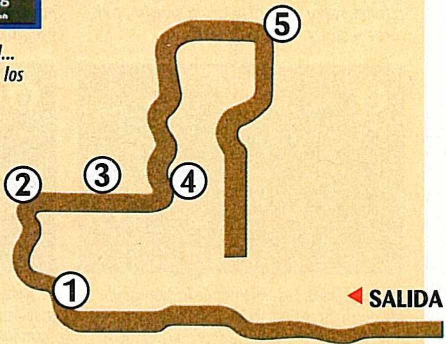


◄ En esta curva empieza otra de las zonas sinuosas del tramo. Son curvas generosas, así que cógelas sin temor.





◄ Giro a la derecha casi sin visibilidad. No te arredres por el temporal y mete el morro soltando todo el gas.



Spain Stage one

8,6 km. Asfalto. Noche cerrada. Mejor crono: 4.12.16/123 km/h.

Tenemos asfalto, es de noche, y la calzada, por fin una carretera, surca parajes urbanos, campestres y también costeros. Algunas zonas son rápidas, no ofrecen virajes complicados y además el coche se agarra bien. Entre pueblo y pueblo, sin embargo, el circuito serpentea y nos hace la vida imposible. Hay dos curvas muy malas, que se anuncian medium pero te vas a estrellar contra las casas. Las de costa y montaña son muy abiertas y se pierde velocidad. En el campo, los giros son suaves aunque las curvas sorprenden.



▲ Curva a la izquierda ataca con alevosía. Suelta, frena y tira de freno de mano. Endereza el coche y pisa.



▲ Otra de agarrarse pero menos que la anterior. Ya le has pillado el truco, así que aplica tus conocimientos.



▲ Lo peor de estas curvas tan abiertas y continuadas es que pierdes velocidad. Trázalas pegaditas al interior.



▲ Giro casi en ángulo recto que se puede tomar a buena velocidad. Suelta, gira y acelera.





▲ El problema de esta curva es que tendemos a ir justo hacia el otro lado. Permanece alerta y baja la velocidad.

▲ Se oye pero no se ve el "easy left". Más bien es una curva rompedora que acaba contra la valla si no frenas.



▲ De vuelta al pueblo, las curvas son más espectaculares pero también más fáciles de tomar, como ésta.



▲ Pero la meta está en el campo y justo antes de una buena curva. Tómala a menos de 100 y gira toda.

Spain Stage two

3,2 km. Tramo especial. Asfalto. Niebla.
Mejor crono: 1.38.16/117 km/h.

Llega la niebla y no se ve a un palmo del morro del coche (además es de día y los antinieblas no sirven). El circuito es también sinuoso, con lo que se duplican los problemas. Aun así se puede ir rápido si tiramos de freno de mano y contravolante.



▲ Curva a la izquierda para empezar a tomar fuerzas. Es rápida pero hay que frenar y girar con destreza.



◀ El terremoto continúa con otra ración de giros de lado a lado. No aceleres mucho.



▲ Si no quieres estrellarte contra la valla, como hemos hecho nosotros, tira de freno de mano y pisa rápido en esta curva.



▲ Un todo a la derecha muy perjudicial. Ya sabes la combinación: suelta, reduce, freno de mano y a meterle caña. Fíjate, a más de 100.



▲ El baile de las curvas malditas. Una sucesión de giros cerrados, breves, mortales, que tendrás que coger muy despacio.



▲ Entre que no se ve tres en un burro y que la carretera sigue volteada, esta serie de curvas te lo va a poner otra vez muy cuesta arriba.

Spain Stage three

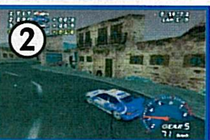
7,8 km. Asfalto. Lluvia.
Mejor crono: 4.47.68/98 km/h.

Circuito muy técnico, con muchos quiebros y giros, eso sí abiertos y fáciles de tomar si se domina la técnica. Las curvas están señaladas correctamente y con la suficiente antelación. El recorrido es de los más cortos del mundial, y la pista en general es bastante rápida.





▲ Giro mal avenido a la derecha. Frena bien y procura no despistarte.



▲ Punto delicado. Dos buenas curvas con casas a los lados. El freno de mano, por favor.



▲ Un todo a la izquierda fácil, simple, hasta puedes pasarlo acelerando y todo.



▲ Dobles parejas de curvas: reduce y toca el volante con mucha suavidad.



▲ Un nuevo todo-todo a la izquierda. Freno de mano, ya sabes, y no tiembles.



▲ Erre que erre con los giros bruscos. Vamos a quedarnos sin pastillas de freno a este paso.



▲ Curvita a la izquierda con freno al máximo. O no podrás coger la que viene a la derecha.



▲ Esta va a la derecha y no tiene muy mala pinta. Frena un poco, a ver si te la vas a tragar.



▲ Otro derrape fácil y arreando, que es gerundio. Lo peor, ya ha pasado.



F-ZERO X

SÓLO CUENTA LA VICTORIA

Las dos últimas copas y un vistazo a la categoría extra cierran nuestra guía de F-Zero X, uno de los juegos más veloces que han pasado por aquí.

KING CUP

Los circuitos zigzaguean, se vuelven estrechos, con inesperados cambios de rasante. Hace falta dominar la nave para salir con buen puerto de esta copa.

FIRE FIELD

La parte más importante de este circuito la pasarás volando. Procura llegar por aire hasta la última curva. (+4)



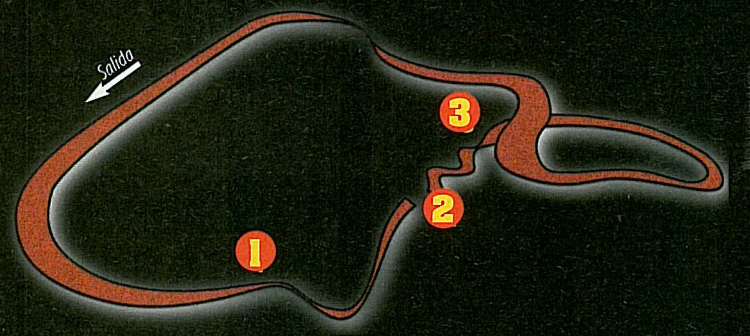
La pista se estrecha y se llena de bandas turbo, es decir llega un salto. Si no has arrugado la nave contra los laterales, llegarás **volando hasta la curva del fondo** y ganarás un tiempo precioso.



Toma este tramo **por la derecha** y estarás mejor situado al llegar la curva. S lo encaras por la izquierda, la derrapada es segura.



Durante el gran salto, lo mejor que te podemos aconsejar es que **pongas el morro hacia arriba.** Antes, cuando estabas a punto de saltar, deberías haber utilizado un turbo justo al final de la pista. Así vas a ganar bastante distancia. **Cuando aterrices, intenta no ser brusco, y gira a la derecha.**



SILENCE 2

Dificultad para pillar las bandas turbo, por aglomeración, curvas cerradas y con bandas de frenado, y tramos sin protección son algunos de los ingredientes de este peligroso circuito. (+3)



Para **pillar las bandas turbo** hay que ser el más fuerte y no dejarse amilanar.



Las curvas cerradas con arena son un fastidio pero si las trazas bien te pondrás el primero.



En el fragor de la carrera, debes evitar salirte de la pista en este tramo sin protección.

SECTOR BETA

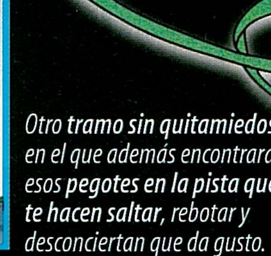
Circuito rápido y peligroso. Saltos que acaban en zonas sin protecciones laterales, y competidores con grandes dosis de mala leche te harán sudar la gota gorda en esta carrera. (+5)



Después de tomar velocidad en las dos bandas turbo, te espera un gran salto y justo al final, una zona sin protección.



Otro tramo sin quitamiedos en el que además encontrarás esos pegotes en la pista que te hacen saltar, rebotar y desconciertan que da gusto.

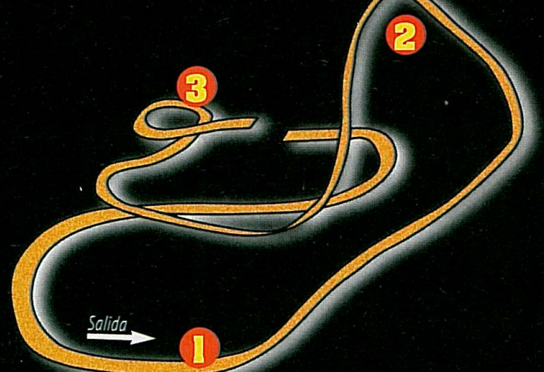


RED CANYON 2

Circuito ideal para los más escurridizos. Es importante que ganes posiciones cuanto antes, o de lo contrario la claustrofobia te acompañará hasta la misma línea de meta. (0)



Aprovecha esta banda turbo para llegar con velocidad al tramo más estrecho del circuito.





Esto parece las rebajas de enero. Procura hacerte el primero con la prenda y, de paso, aprovecha para tocarle la moral a alguno de los varandas que ya llegan tocados.



En esta curva ancha puedes hacerles el interior a unas cuantas naves. Recuerda que a la salida hay un peligroso salto.

MUTE CITY 3

Circuito para gente despierta. Gran parte de él discurre sin protecciones, curvas cerradas incluidas. En cuanto a los saltos, sólo los que convengan. (+1)




Ignora este salto y podrás pillar la primera banda turbo sin problemas.



Éste salto sí te conviene realizarlo. Evitarás el tramo sin quitamiedos y la curva peligrosa.



Si coges este salto, te las verás negras para volver a la pista.

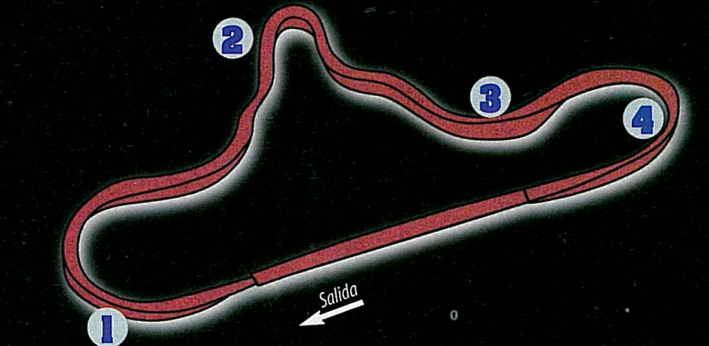
Aquí comienza la parte más peligrosa del circuito. No apures en las curvas o te irás de varas.

WHITE LAND 2

Este asqueroso circuito en forma de cuenco, a parte de mantenerte en tensión, hará que pierdas asiduamente el control. (+2)



Para ganar esta carrera necesitas pisar todas las bandas turbo. Esta primera cae el centro.







La siguiente banda turbo (2) está a la izquierda, en la zona de color morado, la tercera en el centro, y la cuarta la encontrarás en la parte izquierda de la pista.

JOKER CUP

Si te has ventilado las otras tres copas en el nivel de dificultad normal, se abrirá este torneo con seis circuitos. Uno de ellos les sonará a los fans de «Mario Kart».

RAINBOW ROAD

Este primer circuito de la Joker Cup se caracteriza por los colorines de la pista y la ausencia, casi total, de protecciones laterales. Es además un circuito rápido y divertido. (+4)



Mucho ojito en la **tercera curva**, que es la más cerrada del circuito y si no te andas al loro acabarás besando el quitamiedos.



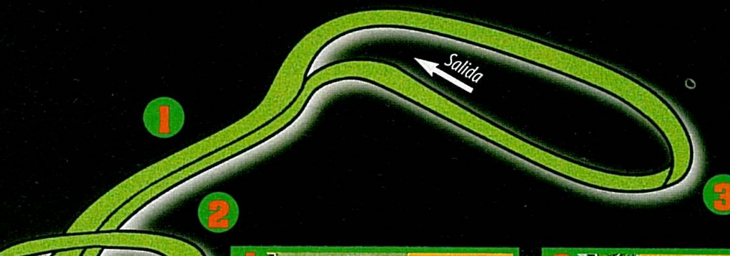
Aunque las curvas disponen de protecciones, el resto del circuito carece de ellas y las **"melés" que se forman en las primeras vueltas** son muy peligrosas.



Si accionas el **turbo (botón B)** al llegar a la línea de meta, **el salto será de impresión.**

DEVIL´S FOREST 3

Éste circuito es rápido y revirado. Procura hacer un buen uso del turbo y, sobre todo, no olvides recargar toda la energía que te sea posible al llegar a las bandas rosa. (+5)





Ten mucho cuidado en las **cuatro zonas sin protección.**



La **tercera curva** del circuito es la más pronunciada. Si no aflojas a tiempo el abollón está asegurado.



Al contrario que el resto de la pista, **el túnel ofrece muy poca profundidad** de visión, haciéndolo muy inquietante.

SPACE PLANT

Éste es una de esos circuitos que no te dejará indiferente; es estrecho, tiene su zona deslizante y buena parte de él transcurre por un peligroso cilindro. En fin, toda una aventura. (+5)



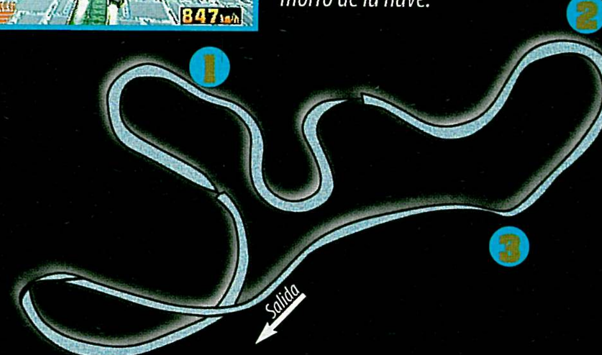
Al igual que en el resto de supersaltos, resulta primordial **regresar a la pista lo antes posible.** Así que baja el morro de la nave.



A la dificultad del cilindro se unen unos **cambios de rasante imperceptibles, que provocan constantes vuelos.**



La **capa deslizante de este túnel** deja poco espacio para atravesarlo. **A la salida hay una banda de recarga.**





TRUCOS

Cinco estrellas que valen una vida
Cada vez que expulses a un oponente de la pista, conseguirás una estrella. Otra manera de hacerlo es dejar fuera de combate, a base de golpes, a los corredores que flaquean. Les reconocerás porque se iluminan de manera intermitente.

Retrovisor digital
Cuando un rival se acerca de manera peligrosa, aparecerá en la parte inferior de la pantalla un icono que muestra su posición. Como no estamos para mostrar el lado cortés, utiliza esta información para cortarles el paso.

SAND OCEAN 2

Circuito trepidante como pocos. Las constantes y rápidas curvas y los cambios de rasante harán las delicias de los pilotos más intrépidos. (+5)



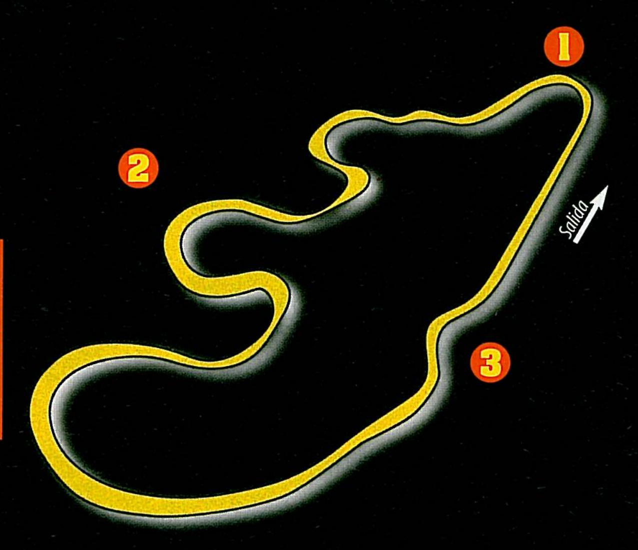
Es importante **no dejar pasar ninguna de las cuatro bandas turbo del circuito.**



Estáte preparado para cualquier cosa en los **cambios de rasante.** O no acabarás con vida.



Dentro del túnel encontrarás una doble curva de ésas que quitan el hipo.

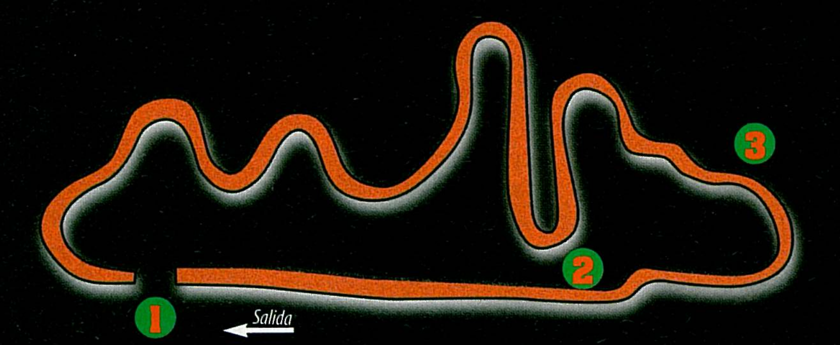


PORT TOWN 2

Este retorcido circuito, apodado "El Serpiente", pondrá a prueba tu capacidad negociadora con las enrevesadas curvas que se suceden una tras otra. (-1)



Para empezar la fiesta, nada mejor que **una banda turbo, un salto y la posterior curva.**







Tras pasar las bandas de recarga, encontrarás una curvita de esas que fueron trazadas con mala sangre.



En este tramo, la **pista se va haciendo cada vez más estrecha y sinuosa.** Mantente alerta.

BIG HAND

Además de ser la última cita de la Joker Cup, es también la más complicada: curvas muy cerradas o tramos deslizantes y sin protección lateral te harán pasar las de Caín. (+3)



A modo de bienvenida, te encontrarás la **doble curva del pulgar.** Aunque las dos son complicadas, **la de la uña es mucho más cerrada y tiene banda de frenado.**



A primera vista, la **zona de la palma,** parece menos complicada. Nada más lejos de la realidad, **dos zonas deslizantes y sin protección lateral** te pueden llevar a la ruina si no andas ojo avizor.



Ésta **doble curva** es perfecta para hacer interiores.



X CUP

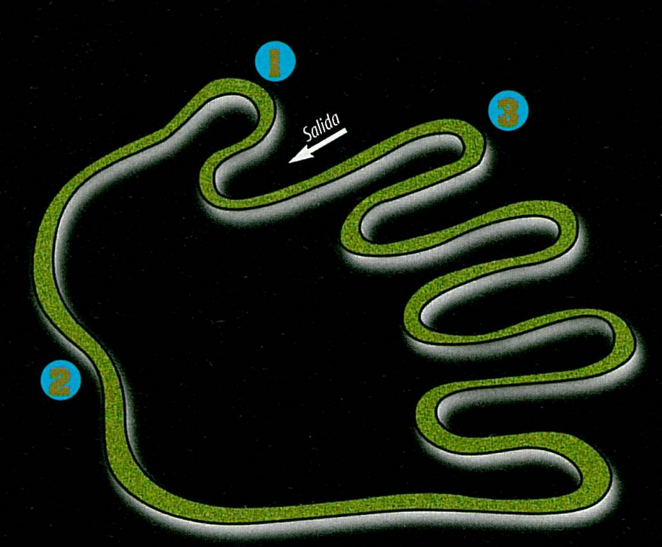
Dar pistas sobre cómo triunfar en la X CUP es complicado, ya que **esta copa consta de seis circuitos que la máquina elige aleatoriamente y no se muestran hasta haber escogido la nave y sus características.** En principio, **casi todos suelen ser bastante rápidos,** pero también los encontrarás **extremadamente técnicos.** De modo que pilla una máquina que maniobre bien, añádele un poco de velocidad, pero sin pasarte, y que la suerte te acompañe.



Todos los circuitos de la Copa X tiene el mismo nombre: X.



Partimos en desventaja: no hay recorrido hasta antes de empezar.



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Guía rápida

para acabar la mayor aventura de la historia

TERCERA ENTREGA

Comenzamos esta nueva entrega en el Water Temple, la mazmorra más difícil que te vas a encontrar en este apasionante viaje.

WATER TEMPLE

En el **fondo del "Lake Hylia"** se encuentra la siguiente mazmorra en la que te toca internarte. Pero cuidado, porque no es una mazmorra cualquiera, sino que probablemente te encuentres ante el **laberinto más largo, difícil y confuso de toda la aventura.** Así que equípate las **Iron Boots** y la **Zora´s Tunic**, sumérgete en el fondo del lago y prepárate para tu reunión con la **Princesa Ruto.**



1 *Lanza tu gancho contra el ojo que hay encima de la puerta para que se abra.*



2 *Entra por el pasillo de la derecha, déjate caer con las botas y empuja este bloque.*



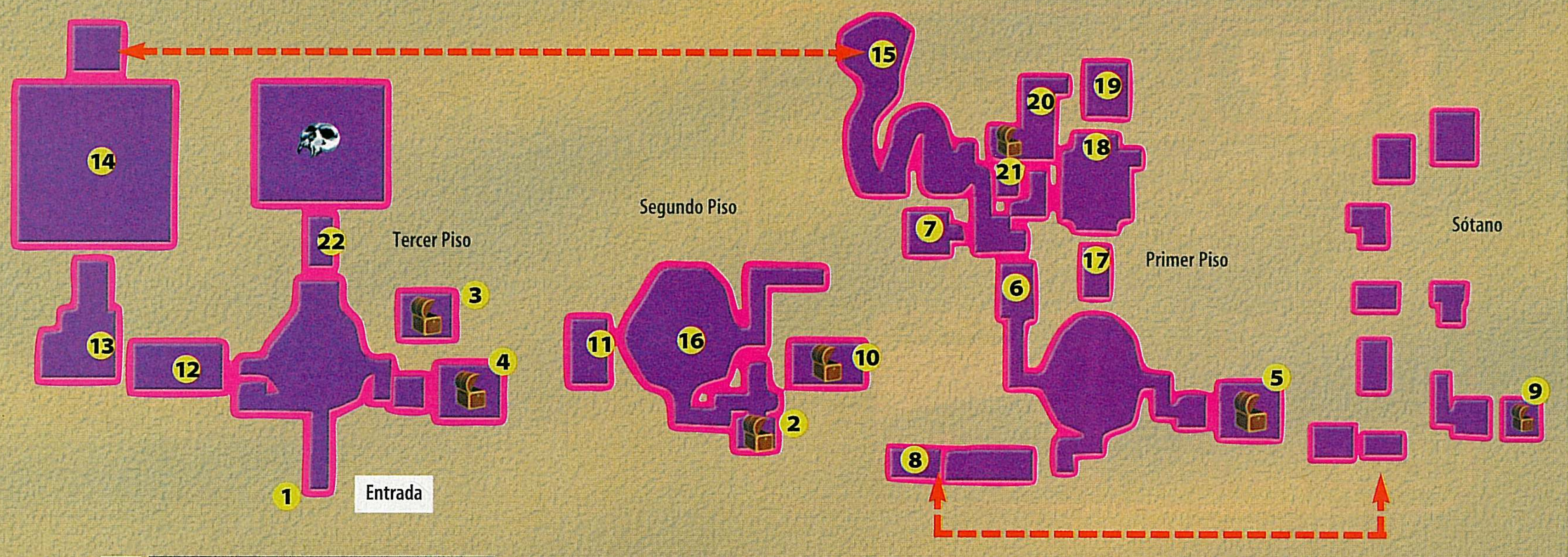
3 *Vuelve y entra por la puerta que tiene los dos jarrones. Al final está la brújula.*



4 *Habla con Ruto, síguela y toca la «Zelda´s Lullaby» junto al Triforce. Coge el mapa al lado.*



5 *Lanza flechas a través de las antorchas y consigue el mapa matando los enemigos.*





Golpea el interruptor para que salga un chorro de agua y súbete a él para cruzar.



Lanza el gancho a la boca del dragón y ábrete paso con él por el camino de la derecha.



Pon una bomba en el suelo aquí. Haz un Spin Attack para activar el interruptor después.



Haz que suba el agua y entra por el hueco de la plataforma que ahora flota.



Vuelve donde viste a Ruto, sal a flote y pon una bomba en la grieta que hay en la pared.



Golpea el interruptor con una flecha para subir con el agua y toca la «Zelda´s Lullaby».



Utiliza el gancho para subir hasta arriba de plataforma en plataforma.



Avanza por las cabezas de dragón golpeando el switch que hay en el medio.



Usa el Megaton Hammer para vencer a tu sombra y consigue así el Longshot.




Esquiva los remolinos, dispara una flecha al ojo y, al final, engánchate al cofre.

Haz que suba el agua, dispara una flecha al ojo y usa el gancho para cruzar.

Vuelve donde viste a Ruto y toca la «Zelda´s Lullaby». Cruza usando el Longshot.




Mata a las arañas de esta habitación y después cruza a nado hasta la otra orilla.




Pon bombas en dos esquinas de la habitación y después empuja el bloque del pasillo.



Pisa el interruptor y salta de un chorro a otro antes de que se agote el tiempo.



Cálzate las Iron Boots y espera a que pase una roca rodando para avanzar a la derecha.



Escala hasta el tercer piso con el gancho, cruza la puerta y luego este pasillo.

OBJETIVOS DE LINK

1. Golpea el ojo con el gancho.
2. Empuja el bloque.
3. Consigue la brújula.
4. Habla con la princesa Ruto.
5. Consigue el mapa.
6. Usa el chorro de agua para cruzar.
7. Dispara el gancho a la boca del dragón.
8. Coloca una bomba en el suelo.
9. Entra por el agujero de la plataforma.
10. Pon una bomba en la grieta de la pared.
11. Toca la "Zelda´s Lullaby".
12. Engánchate en las plataformas.
13. Avanza por las cabezas de dragón.
14. Consigue el Longshot.
15. Esquiva los remolinos.
16. Toca de nuevo la "Zelda´s Lullaby".
17. Vuelve a tocar la "Zelda´s Lullaby".
18. Mata a las arañas.
19. Empuja el bloque por el pasillo.
20. Salta de un chorro a otro.
21. Avanza por el pasillo de las rocas.
22. Escala hasta el tercer piso.



MORPHA

¡Ufff! Ha costado llegar hasta aquí, ¿verdad? Pues no vayas a estropearlo ahora que sólo te queda derrotar al **jefe final de la mazmorra.** En un templo acuático como éste, estaba cantado que el gran "boss" iba a ser un bichejo de este estilo: **brazos de agua que intentan atraparte,** pero que tienen también su **corazoncito. Ése es su punto débil,** así que ya sabes dónde debes atacar para hacerle pupita.



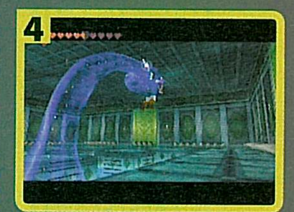
Embotella a un par de Fairys rompiendo los jarrones de la salita anterior al jefe final.



Ameba acuática gigante Morpha. Un buen nombre para un enemigo bastante difícil.



Espera a que uno de los brazos pegue el latigazo y apártate corriendo para esquivarlo.



Si te engancha un brazo, reza lo que sepas. Te lanzará contra una de las paredes de la habitación.



Cuando logres esquivar el brazo que tiene el núcleo rojo, lanza tu gancho contra él.



Una vez que el núcleo esté fuera, no tengas piedad: golpéale con tu espada cuantas veces puedas.



Cuando Morpha es historia, Ruto se revela como uno de los sabios y te da el medallón del agua.



Habla con Sheik, busca la placa del suelo y dispara una flecha al sol para obtener las Fire Arrow.

POZO KAKARIKO

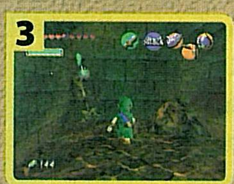
El Water Temple ha quedado atrás, pero a Link se le siguen multiplicando los problemas. Al volver a la **aldea de Kakariko te encuentras con que todo está en llamas.** Dentro del pozo que hay allí te espera un laberinto peculiar, porque **el objetivo principal está nada más entrar.** Por eso no lo hemos recorrido todo.



Cuando entras en el pueblo, Sheik sale a tu paso y, tras un breve diálogo, te enseña el "Nocturne of Shadow".



Hazte niño de nuevo en el Temple of Time, vuelve a Kakariko y toca la "Song of Storms" para que baje el agua del pozo.



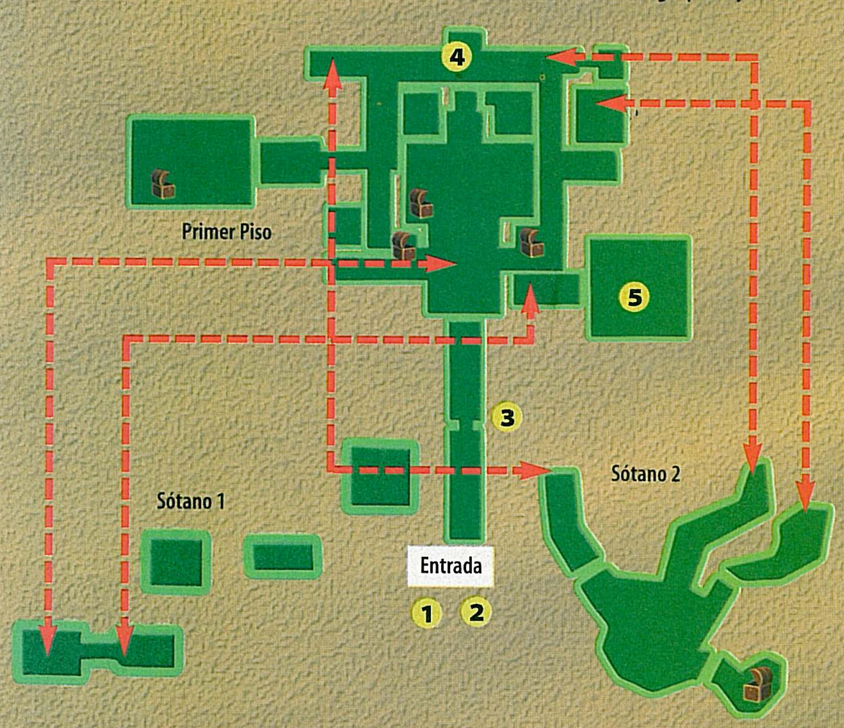
El muro que hay junto al esqueleto de la entrada es falso. Atraviésalo.



Toca la "Zelda´s Lullaby" en el símbolo del Triforce que está frente a esta estatua.



Ve por el pasadizo del suelo de la sala principal y mata al enemigo que hay al final.

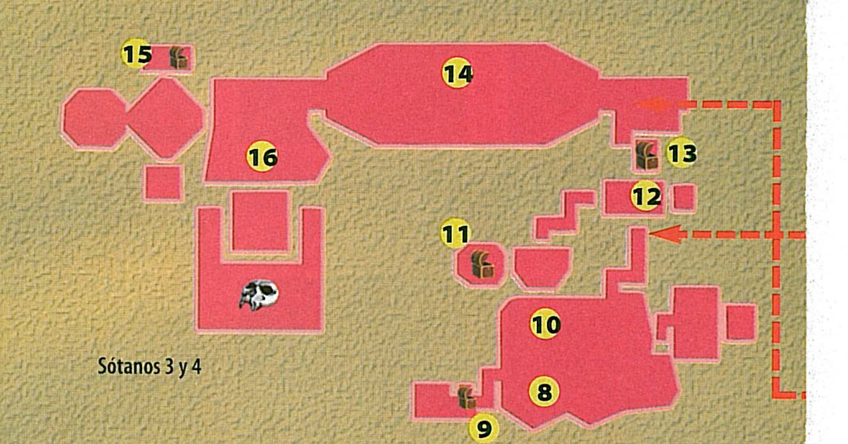


OBJETIVOS DE LINK

1. Aprende el "Nocturne of Shadow".
2. Hazte niño y baja el agua del pozo.
3. Atraviesa el muro que está junto al esqueleto de la entrada.
4. Toca la "Zelda´s Lullaby" frente a la estatua.
5. Mata al enemigo y consigue las Lens of Truth.

SHADOW TEMPLE

Un **cementerio** no es el mejor lugar para ir de paseo, y menos si allí te espera una mazmorra como ésta. Sin embargo, no te queda más remedio que visitar el de Kakariko para entrar en el Templo de la Sombra. Y no se te ocurra penetrar sin tener en tu poder las **Lens of Truth,** porque **sin ellas no podrás descubrir los secretos ocultos en este laberinto.**





Vuelve al Temple of Time, hazte mayor y toca el "Nocturne of Shadow" para aparecer justo a la entrada del Shadow Temple.



Usa el Din´s Fire para que se enciendan todas las antorchas que hay a la entrada y así poder entrar en el Templo.



Usa la lente para guiarte por los pasillos y mata a los murciélagos y a Redead para conseguir el mapa.



Acaba con Dead Hand y recibirás las Hover Boots, unas botas con las que puedes flotar durante unos instantes sobre los precipicios.



Usa la Lens of Truth para saber cuál es la calavera verdadera, y gira la estatua del centro hasta ella. Usa las botas para cruzar.



Reúne las esmeraldas plateadas esquivando las cuchillas que giran. Tienes que usar el Longshot para llegar a una de ellas.



Acaba con las dos momias para obtener la brújula. Atácalas por la espalda evitando sus gritos.



Coge las esmeraldas plateadas de esta habitación. La última está en el enemigo del centro. ¡Bombardéalo!



Usa la lente para descubrir el bloque secreto y úsalo para pasar bajo los pinchos. Arriba hay una llave.



Usa la lente para ver las plataformas ocultas, y también para coger todas las esmeraldas que hay dentro.



Sube las escaleras y lanza bombas dentro de la calavera. Después mata a los murciélagos para poder salir.



Ponte las Iron Boots para evitar el aire de los ventiladores y usa la lente para descubrir un pasillo secreto.



Mata a las momias y pon una bomba en el montón de arena. Usa la lente para descubrir un cofre secreto.



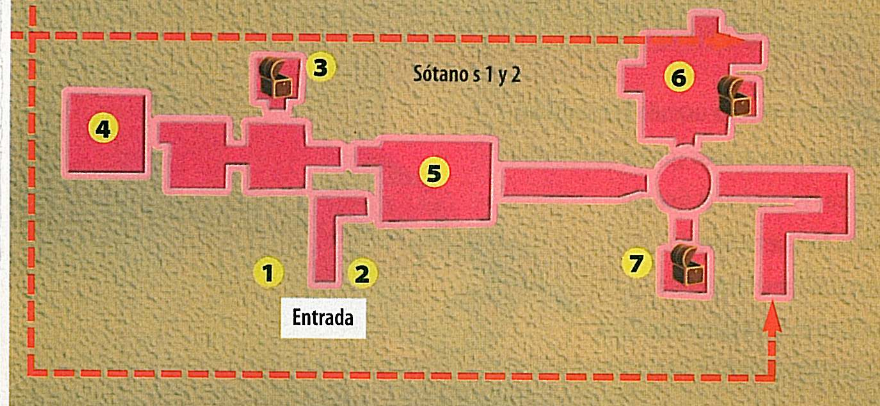
Tira del bloque para llegar a las escaleras. En el barco, toca la "Zelda´s Lullaby" para que ande.



Usa la lente para orientarte en el laberinto. Aquí, usa el Din´s Fire para quemar los muros de pinchos.



Lanza una flecha contra las Bomb Flowers de enfrente para que se forme un puente y puedas cruzar.



OBJETIVOS DE LINK

1. Toca el "Nocturne of Shadow".
2. Usa el Din´s Fire.
3. Consigue el mapa.
4. Consigue las Hover Boots.
5. Gira la estatua y abre la puerta.
6. Recoge todas las esmeraldas.
7. Consigue la brújula.
8. Recoge todas las esmeraldas.
9. Usa el bloque para pasar.
10. Recoge todas las esmeraldas.
11. Bombardea la calavera.
12. Atraviesa los ventiladores.
13. Encuentra el cofre secreto.
14. Pon el barco en marcha.
15. Consigue la Boss Key.
16. Haz que baje un puente.

BONGO BONGO

El jefe final de esta mazmorra es uno de los **más divertidos** que te vas a encontrar en todo el juego. O al menos uno de los que tiene más ritmo, aunque sus enormes manos también le sirven para atacarte. ¡Utiliza nuestros consejos para dejarle manco!



Bongo Bongo es un monstruo con tres partes: dos manos enormes y un ojo central que es su punto débil.



Usa la Lens of Truth y haz Z-Targetting para fijar sus manos en tu punto de mira.



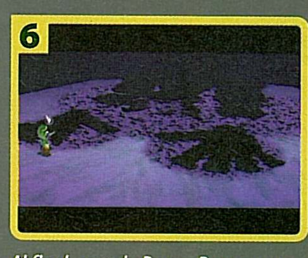
Tienes que dispararle para que las dos manos estén azules antes de que te golpee con una de ellas.



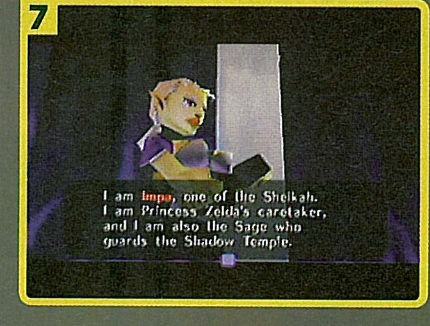
Cuando lo consigas, vete directo a por el ojo central. Tienes unos segundos para darle espadazos.



Si te quedas sin flechas, usa el Longshot para atacarle. Así podrás seguir minando sus energías.



Al final, cuando Bongo Bongo ya no resiste más, se queda literalmente reducido a cenizas.



Esta vez el sabio que te da el medallón correspondiente es Impa, la guerrera Sheikah que cuidaba de la princesa Zelda. Ella, como siempre, te regala un nuevo medallón que añades a tu colección. ¡Ya queda menos para tenerlos todos!

GERUDO FORTRESS

Ahora viaja al Gerudo Valley, donde te esperan las **valerosas (y peligrosas también) guerreras gerudo.** Para llegar aquí necesitas la ayuda de la **yegua Epona.** Sólo con su poderoso salto puedes cruzar el espacio donde antes había un puente que ahora está roto.



Cuando te metan prisionero, utiliza el Longshot para escapar por la ventana que hay en tu celda.

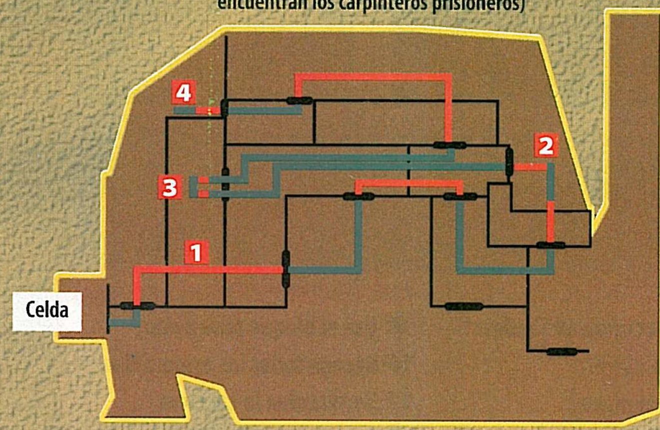


En la fortaleza tienes que ir dejando fuera de combate a las centinelas con tu arco sin que te vean.



Cuando luches contra las guerreras Gerudo, haz Z-Targetting, esquiva sus golpes y aprovecha para atacar.

(Los números en el mapa indican dónde se encuentran los carpinteros prisioneros)





Tienes que liberar a cuatro carpinteros que están prisioneros atravesando toda la fortaleza.



El último carpintero te da unas cuantas pistas sobre cómo atravesar la Haunted Wasteland.



Consigue el pase Gerudo para ir al campo de entrenamiento, aunque no es necesario para acabar el juego.

OBJETIVOS DE LINK

1. Déjate capturar y escapa usando el Longshot.
2. Usa las flechas para acabar con las centinelas.
3. Lucha contra las guerreras Gerudo.
4. Atraviesa la fortaleza Gerudo.
5. Habla con el último carpintero.
6. Obten la Gerudo´s Membership Card.

HAUNTED WASTELAND

El **campo de entrenamiento Gerudo** es un lugar en el que puedes **pasar muy buenos ratos,** y además conseguir algunos items bastante valiosos, pero **no es un sitio de visita imprescindible para llegar al final de juego.** Visítalo si quieres, y después prepárate para adentrarte en un desierto que echaría para atrás a cualquiera que no tuviera el valor de nuestro héroe. Link, con la ayuda de las **Lens of Truth,** es capaz de llegar donde nadie había llegado antes.



Sal de la fortaleza Gerudo por esta gran puerta. Habla antes con la vigía que está en lo alto de la gran torre para que te la abra.



Cálzate las Hover Boots para atravesar el River of Sand. Después sólo tienes que seguir la línea que forman las banderas.



Cuando llegues a un pequeño templete de piedra, súbete a él y lee la inscripción que hay escrita en una placa.



Utiliza las lentes para seguir al fantasma que aparece. Aunque creas que da vueltas sin sentido, te lleva hasta el Desert Colossus.



Entra en el Spirit Temple y vuelve a salir. Entonces aparece Sheik y te enseña una nueva canción, el "Requiem of Spirit".

SPIRIT TEMPLE (JOVEN)

El Templo del Espíritu es la **última mazmorra** en la que tienes que entrar antes de llegar a la fortaleza donde te espera el malvado Ganon. Quizá por ello, para montar una especie de traca final, al señor Miyamoto se le ocurrió una idea genial: ¿y si Link tuviera que visitarla primero de niño y luego como adulto? **En esta primera parte, te toca adentrarte en este laberinto siendo pequeño.** ¡Ánimo chavalín!



Habla con Nabooru, la líder de las guerreras Gerudo, que te pide un favor: tienes que encontrar aquí dentro los Silver Gaunlets.



Mata a los murciélagos y a la estatua (ponle una bomba). Sal por la puerta de la izquierda.



Acaba con el Stalfos y después utiliza el boomerang para activar el interruptor que hay detrás de la reja.



Utiliza el Din´s Fire para quitarte del medio a los enemigos que hay en esta habitación.



Recoge las esmeraldas plateadas para que baje el puente y luego enciende las antorchas.



Regresa a la habitación de la estatua del principio y entra por el pequeño agujero que hay en el suelo.



Golpea el interruptor, coge los Bombchu y úsalos para volar el saliente del muro y que entre el sol.



Empuja la estatua para que caiga sobre el interruptor y se abra la puerta que está más arriba.



Recoge las esmeraldas plateadas, enciende las antorchas y arrastra este bloque hasta que le dé la luz.



Para acabar con Iron Knuckle, atácale por la espalda. Al romper las columnas salen varios corazones.



En el exterior encuentras los Silver Gaunlets, dentro de un cofre, y ves cómo raptan a Nabooru.

Segundo Piso

Tercer Piso

Primer Piso

Entrada

OBJETIVOS DE LINK

1. Habla con Nabooru.
2. Mata a los murciélagos y a la estatua.
3. Activa el interruptor con el boomerang.
4. Usa el Din´s Fire para acabar con Anubis.
5. Recoge las esmeraldas plateadas.
6. Entra por el agujero del suelo.
7. Rompe la pared con un Bombchu.
8. Empuja la estatua para activar el interruptor.
9. Coge las esmeraldas y empuja el bloque.
10. Pelea contra Iron Knuckle.
11. Coge los Silver Gaunlets.

El cuarto es el PEOR de todos



Abrid bien los ojos y estad preparados para cualquier cosa. Estamos a punto de enfrentarnos con el nivel más difícil de este juego. Sólo nuestra guía podrá salvaros de la muerte.

FASE 4: LAIR OF THE BLIND ONES

- **OBJETIVOS:** Sellar tres Conductos Termales y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Blind Ones, Cave Worms, Flesh Worms, Fireborns.
- **NUEVAS ARMAS:** Charge Rifle, Cerebral Bore, Torpedo Launcher, Flamethrower y Sun Pod.

ENCUENTRA LA CUEVA

Avanza y cuando llegues al acantilado, gira a la derecha. Déjate caer por el agujero y verás varias cascadas. Detrás de una de ellas puedes entrever una cueva por donde debes continuar. Pero antes, busca un esqueleto, entra en la cueva que hay junto a él, avanza y hazte con el Plasma Rifle.

EL PRIMER PORTAL







Déjate caer por el agujero y lánzate al agua. ***Entra por el pasadizo*** *y continúa de frente para* ***activar el portal.*** *Da la vuelta y entra por el otro pasaje. Avanza por los puentes, escala la pared y verás el portal.*



MIRA BIEN A TU ALREDEDOR

Salta al agua bajo los puentes y te encontrarás en la zona anterior. Para escapar de aquí, busca un saliente por donde salir del agua. Te encontrarás frente a un muro con un Shredder. Antes de subir, dispara al interruptor de la derecha.







¿DÓNDE ESTARÁ EL MALDITO INTERRUPTOR?

Ignora el transportador, ve por el camino lateral y déjate caer. Ve a la derecha y te encontrarás peleando de repente contra una Araña Gigante. Cuando la hayas liquidado, continúa por la cueva que tiene una Blue Health delante. Activa el interruptor en forma de calavera y se abrirán dos túneles. Entra en el primero y, al final, mira hacia arriba. Verás a duras penas un interruptor. Dispara y repite la jugada en el otro. Sumérgete, sube al puente, coge la llave de la cueva, vuelve e insértala en su lugar correspondiente.

EL CIEGO

Si creías haberte enfrentado hasta ahora con enemigos fieros, espera a ver a los nuevos Blind Ones. Ellos no te verán a ti porque, como su propio nombre indica, son ciegos. Pero no lo notarás a la hora de combatir, ya que su fiereza en la lucha no denota ningún tipo de defecto físico. El arma más potente contra ellos es el nuevo Sun Pod. No utilices el Shredder a no ser que tengas puntería y les des en la cabeza.





LA PRIMERA DE LAS LLAVES

Dispara al barril para crear un puente y corre esquivando los desprendimientos de rocas. Cuando llegues al final verás un abismo. El único camino posible está hacia la derecha. No entres en el primer túnel y avanza hasta que veas a una Araña que custodia un Flamethrower. Cógelo, retrocede hasta el túnel y hazte con la llave.

PLUMA DEL ÁGUILA





*Cruza, **vuela el barril y salva la partida.** Sigue avanzando y activando interruptores. Déjate caer por el hueco y llegarás a una zona con **plataformas flotantes. Salta de una a otra y llegarás hasta la pluma.***

VUELA LA ROCA



*Avanza hasta el **siguiente puente** y verás que te disparan desde la derecha. Vuélvete, acaba con el Blind One y **salta hasta la entrada de la cueva donde se encontraba.** Déjate caer por el agujero, gira a la derecha, **coloca la llave en la piedra y tendrás ante ti la primera Cámara con el Conducto Termal.** Busca un túnel a la derecha, sube y coloca la carga en la enorme roca. Sal corriendo.*



LA PRIMERA CARGA

Salta por el agujero de las cascadas, continúa y llegarás a un lago. Busca un interruptor y entra por la puerta sumergida. Acaba con las arañas, coge la llave de la cueva y tras unos cuentos puentes encontrarás la primera carga.

OTRA CARGA... Y CON ESTA VAN DOS



*Conecta el **automapa** porque ésta es **una de las partes más complicadas del nivel.** Déjate caer al agua, entra por el pasadizo y salta al agujero. Ignora los transportadores y verás arriba un **agujero con varios items rojos y una carga.** Sumérgete y busca dos lugares casi idénticos donde hay encontrarás unas **plataformas giratorias.** Primero **activa el interruptor en forma de calavera** y luego coge la carga. De paso **no olvides las dos llaves sumergidas.***



20.000 TUNELES DE VIAJE SUBMARINO

Estos túneles submarinos pondrán al límite tu capacidad pulmonar. Para nadar más rápido hay dos posibilidades: pulsa repetidamente el botón C en lugar de dejarlo apretado, o bien hazte con el Torpedo Launcher, que encontrarás en uno de los larguísimos túneles.

SEGUNDA ROCA



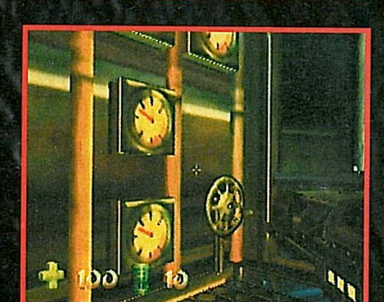
En el **laberinto subacuático** encontrarás dos zonas con sendos teletransportadores. Tienes que **entrar en uno de ellos** (mira la captura), **colocar la llave en la roca y entrar en la Cámara.** Repite la operación que realizaste antes para sellar el primer Conducto y sal corriendo antes de que la roca explote. Ve al otro transportador.

MUY CALIENTE...



Coloca la otra llave, **activa el interruptor de la calavera** y avanza descendiendo por varios salientes. Sigue el rastro de **Golden Life Force** porque tras él hay un camino que lleva hasta una **zona llena de pozos de lava** (esto se calienta). Explorando verás una cueva con una Araña y un interruptor de calavera. Actívalo.







A POR OTRO COMPONENTE DEL NUKE

Fíjate por donde sale el Fireborn y entra por ahí. Salta por las plataformas y llegarás a una gran caverna. A tu izquierda hay un Blind One. Cárgatelo y ve hacia donde estaba. En una pequeña cueva encontrarás el interruptor que activa otro portal. Da toda la vuelta por el saliente y verás el portal. Entra en él para hacerte con otra pieza del Nuke.



TRAS EL PORTAL

¿Que no sabes por donde seguir? Colócate tras el portal y, aunque parezca una locura, lánzate al vacío. 1Tachaaan! Caerás sobre tierra firme. Busca unas items rojos y sube a la plataforma giratoria. Salta de una a otra hasta llegar a la entrada de un túnel. Ignora el transportador y continúa por el otro pasadizo. Llegarás hasta otra sala llena de lava. Date la vuelta y dispara al interruptor de la pared.





OTRA LLAVE DEL NIVEL 6



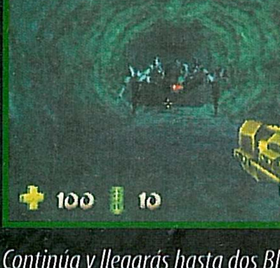


Dirígete a la derecha. **Mata a las Arañas para desbloquear la puerta** y no dejes de avanzar. Gira a la izquierda siguiendo el rastro de los **Red Life Force** y desciende por el agujero. Ignora el transportador y ve por el otro camino. **Aniquila a los Cave Worms** y llegarás a una zona donde hay un **saliente con varios Blue Health. IGNÓRALO** y mira detrás de una roca cercana que hay a la izquierda. Sigue por el saliente que verás, mata al Blind One, luego a las Arañas y cuando no puedas seguir avanzando mira a la izquierda. Hay unas **pequeñas escaleras de madera.** Sigue, sube de nuevo y avanza por la plataforma de en medio. Derecha y salta al saliente con los ítems rojos. Coge el Cerebral Bore y salta abajo. Abajo a la izquierda verás Blue Health. Tírate, sigue y llegarás a la llave.

TERCERA CARGA









Continúa y llegarás hasta dos Blind Ones. **Avanza y encontrarás tres Cerebral.** Salta al saliente que hay tras ellos y hazte con la tercera carga. Entra en el túnel y llegarás hasta una Araña que protege un agujero. Baja por él, **sube por el puente de madera y entra en las habitaciones. Coge las dos llaves.**



¡SE ACABARON LOS CONDUCTOS!

Salta al suelo y sal por el otro extremo. Inserta las dos llaves en las correspondientes piedras y tendrás acceso a la tercera y última Cámara. Ya sabes: busca una túnel ascendente, coloca la carga y sal por piernas antes de que explote. ¡Misión cumplida! Ahora da la vuelta y entra el el transportador que ignoraste antes. Te encontrarás donde estaban los tres Cerebrals. Desde aquí, retrocede hasta donde encontraste la llave del nivel 6 y sigue retrocediendo hasta que puedas saltar a una zona inferior. Entra por la cueva y a la izquierda.

ESTO SE ACABA...







Cuando llegues a una zona con Blue Health, salta al saliente de la parte izquierda. **¿Recuerdas cuando te dijimos que IGNORARAS un saliente marcado por Blue Healths?** Pues ahora es el momento de subir por él. Salva la partida, salta a la plataforma con Blue Healths y cuando el camino se bifurque, ve a la izquierda. Coge la llave y ahora ve a la derecha. Úsala y salta por el hoyo. Salta por las plataformas giratorias, mata a la Araña y coge la última llave. Entra en el portal.

JEFE FINAL





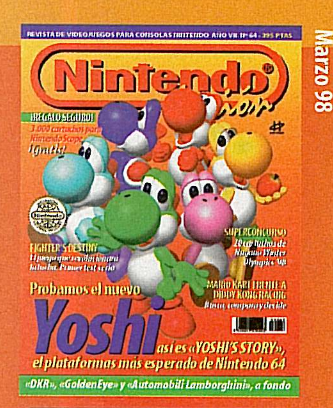
El mismísimo Golden Eye te espera tras el Tótem. ***Primero te atacará con tentáculos, luego te lanzará una sustancia corrosiva, y*** *entre medias te asediarán oleadas de babosas. ¡Mucha suerte!*



¡DEFIENDE EL TÓTEM CON TU VIDA!

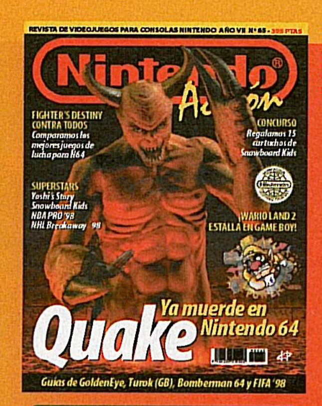
Que te vamos a contar que ya no sepas: estás tú sólo contra una oleada de enemigos, que en este caso son más de veinte Blind Ones. No te pongas nervioso y sobre todo no dejes que te rodeen por los caminos laterales. Lo mejor es dejar que se acerquen al Tótem y que les ataques mientras están obsesionados contigo. ¡Valor!

Todos los trucos del mundo...



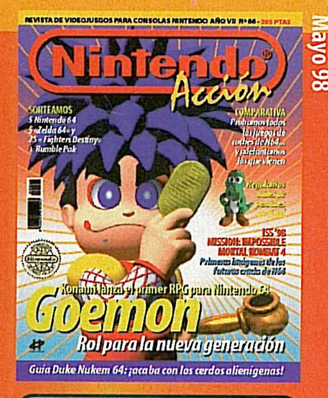
NA 64

Guías: •Automobili Lamborghini •GoldenEye •Diddy Kong Racing



NA 65

Guías: •Turok GB •FIFA 98 •GoldenEye •Bomberman 64



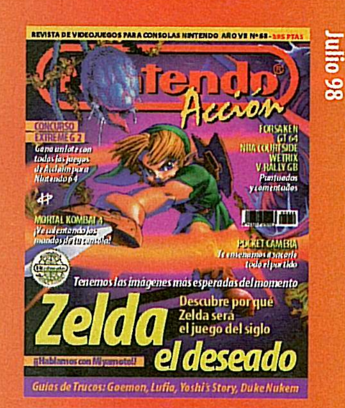
NA 66

Guías: •Duke Nukem 64 •Turok GB



NA 67

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere



NA 68

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



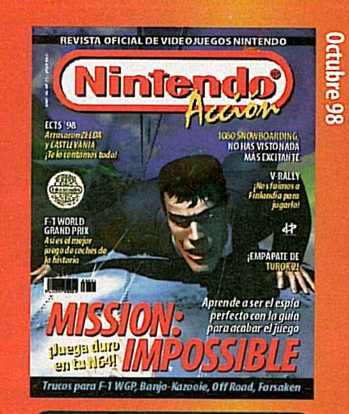
NA 69

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



NA 70

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´sStory •Goemon •MK4



NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible



NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World



NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2



NA 74

Guías: •Zelda: Ocarina of Time •Mission: Impossible •Turok 2 •Bomberman Hero



NA 75

Guías: •Zelda •Mission:Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.

Supertest

NINTENDO 64

Bienvenidos a nuestro primer Supertest Nintendo 64. En las siguientes páginas encontraréis todos los juegos y periféricos disponibles para esta consola, analizados y puntuados, para que sea más fácil decidir vuestra compra. Este Supertest lo iremos actualizando cada dos meses, pero antes, para el próximo número, ya estamos preparando un Supertest con todos los productos de Game Boy.

1080° SNOWBOARDING 94




1-2 JUGADORES
CONTROLLER PAK
✓ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-EAD
- DEPORTIVO-SNOWBOARDING
- 96 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 72 Y 74

+ Es un gran juego de carreras que puede deleitar a todo el mundo.
– Algunas pistas más hubieran sido muy bienvenidas.

AEROFIGHTERS ASSAULT 60




1-2 JUGADORES
CONTROLLER PAK
✓ RUMBLE PAK

PRECIO: 12.490 PTA

- VIDEOSYSTEM-PARADIGM
- SHOOTER 3D
- 64 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº --
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 65

+ Resulta difícil destacar algo. ¿Que fue el primer simulador de combate aéreo?
– El conjunto. Y por supuesto, el precio, que sigue siendo elevadísimo.

ALL STAR TENNIS 99 88




1-4 JUGADORES
CONTROLLER PAK
RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- UBI Soft-Smart Dog
- DEPORTIVO-TENIS
- 96 MEGAS
- 3 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Participan jugadores reales, y todos están excelentemente animados.
– El modo torneo se acaba en un suspiro, porque sólo hay un torneo.

BIOFREAKS 84




1-2 JUGADORES
✓ CONTROLLER PAK
✓ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- MIDWAY-SAFFIRE
- LUCHA
- 128 MEGAS
- 10 PERSONAJES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 70

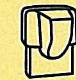
+ Imagen agresiva de los luchadores. Posibilidad de volar por el escenario.
– El control no permite una buena conexión entre jugador y luchador.

BANJO-KAZOOIE



- NINTENDO-RARE
- AVENTURA-PLATAF.
- 128 MEGAS
- 9 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 70
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 70, 71 (librito especial), 72 y 73






1 JUGADOR — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK



Banjo y Kazooie se enfrentan a la malvada bruja Gruntilda en una aventura que no tiene precedentes.



El grado de calidad que alcanzan los gráficos denota la mano experta de Rare detrás.

TÉCNICA
Un 99 a los gráficos, por su delicioso diseño, y un 97 a los movimientos, por las posibilidades de acción.

JUGABILIDAD
Aprendizaje progresivo de movimientos y tarea entretenida: encontrar piezas de un puzzle.

RIVALES
«Mario 64», sólo él le hace sombra.

Precio 9.490 PTA

+ Sin duda RARE ha creado una obra maestra de las plataformas.
– El planteamiento es muy similar al de Mario, pero qué más da.

97

Varios Desde "Mario Pak" a los accesorios más útiles



Mario Pak (19.900 PTA) Si no tienes aún tu Nintendo 64, éste el momento de comprártela. Viene con el gran Super Mario 64.



Memory Expansion Pak (4.990 PTA) Dale a tu consola 4 megas extra de memoria RAM y alucina con sus posibilidades.



Action Replay (9.990 PTA) Vidas infinitas, armas ilimitadas...



Cable RF (2.990 PTA) Para teles sin euroconector, aquí tienes esta antena.



Cable Extension Joytech (990 PTA) Con este accesorio podrás jugar tranquilamente desde casi cualquier lugar de tu casa. Son dos metros extras de cable para conectar consola y pad de control.



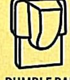
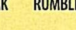
Power Ram Expander (4.990 PTA) Expansión de 4 megas de RAM fabricada por la compañía inglesa Datel.

BODY HARVEST



- ❖ GREMLIN-DMA
- ❖ ACCIÓN-AVENTURA
- ❖ 96 MEGAS
- ❖ 5 NIVELES
- ❖ BATERÍA: SÍ
- ❖ COMENTADO: Nº 74
- ❖ GUÍAS/TRUCOS: Nº 75



1 JUGADOR | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK



Atrae porque tiene un poco de todo. Aunque lo más espectacular son las luchas con los aliens.



Manejamos un montón de vehículos a lo largo de los cinco mundos del juego.

TÉCNICA
No es su punto fuerte. Cada fase se desarrolla en un escenario distinto, pero todos sumidos en la niebla.

JUGABILIDAD
Lo mejor que tiene. Combina acción con aventura, puzzles y otras claves que nos atraen sin remedio.

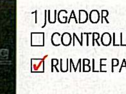
RIVALES
Vale «**Starshot**», de Infogrames.

Precio 10.490 PTA

+ Hay shoot'em up, puzzle, aventura, exploración, y todo dura lo suyo.
− Está en inglés. La niebla, que se las trae.

89

BOMBERMAN HERO — 79

1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA



- NINTENDO-HUDSON
- AVENTURA
- 96 MEGAS
- 5 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 74 y 75

+ Los nuevos movimientos de Bomberman.
− Le falta mordiente y se echa de menos un modo para cuatro jugadores.

BUCK BUMBLE — 79



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- UBI-ARGONAUT SOFTWARE
- ARCADE 3D
- 96 MEGAS
- 20 MISIONES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ El protagonista ,y en general la historia, que se acompaña de mucha acción.
− La visibilidad se complica mucho en algunos niveles por culpa de la niebla.

BUST-A-MOVE 3DX — 88




1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- ACCLAIM-TAITO
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ El nivel de adicción. Incluye nuevos modos de juego.
− Desde luego la parte de los movimientos, y también el sonido.

CENTRE COURT TENNIS — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- HUDSON
- DEPORTIVO-TENIS
- 96 MEGAS
- 6 SUPERFICIES/4 TORNEOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Engancha enseguida gracias a su sencilla mecánica de juego.
− Los movimientos "resbaladizos" y la parte del audio.

COPA DEL MUNDO — 89



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- EA-EASPORTS
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- 40 SELECCIONES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 67
- GUÍAS/TRUCOS: Nº - -

+ Por ese precio, es una ganga. Un juego de fútbol que no te debe faltar.
− Que sólo podemos jugar con selecciones nacionales.

CRUIS'N USA — 70



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- NINTENDO-MIDWAY
- ARCADE-CARRERAS
- 64 MEGAS
- 8 STAGES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 28, 34, 36 y 65

+ Primer arcade de coches para N64. Idéntica jugabilidad que en la recreativa.
− La parte técnica no era ni mucho menos lo que esperábamos.

CRUIS'N WORLD — 87



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- MIDWAY-EUROCOM
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 13 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº72

+ Es rápido, divertido, y no tiene complicaciones de uso.
− Los gráficos siguen sin convencernos demasiado.

DIDDY KONG RACING — 97




1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-RARE
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 24 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 62
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 62, 63, 64, 65 y 68

+ Bonita y entretenidísima mezcla de géneros: carreras y aventura.
− Lo tuvo todo. Ahora quizá se ha quedado un poco "anticuado".

Tarjetas de memoria



Memory 64 (1.490 PTA). Tarjeta de 256Kb de Access Line. La distribuye Guillemot.

Controller Pak (2.990 PTA) El controller "original". Es de Nintendo, y puede almacenar 123 páginas.



Memory Card (1.490 PTA). Es de Joytech y está disponible en varios colores: amarillo, azul, negro, rojo, verde y transparente.



NexGen 1MEG (2.990 PTA). Datel fabrica este controller que tiene cuatro veces más capacidad que las tarjetas estándar.



4 Meg Memory (6.490 PTA). La tarjeta de memoria más grande disponible. Tiene 16 veces más memoria que el resto.



Memory Card Plus (1.990 PTA). Joytech fabrica estos "controller" en varios colores. Dispone de 1 mega de memoria para salvar partidas.

DOOM 64 — 85



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- GTI-MIDWAY
- ACCIÓN 3D
- 64 MEGAS
- 32 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 59
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 67 y 70

+ Un clásico que no puede faltar en tu colección. Y menos a este precio.
− Pixels en algunas explosiones. Los sprites de los enemigos son muy planos.

DUAL HEROES — 65





1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.990 PTA

- HUDSON SOFT
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Entrenar a los "robots virtuales" y enseñarles formas de ataque.
− La técnica. Gráficos, movimientos, todo muy simplón. El precio.

EXTREME G2 — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- ACCLAIM-PROBE
- ARCADE-CARRERAS
- 128 MEGAS
- 36 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 74 y 75

+ La puesta en escena es simplemente perfecta.
− Pero por otro lado algunos circuitos tienen un diseño demasiado intrincado.

F-ZERO X — 93



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 3 COPAS (+2 OCULTAS)
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 73, 74, 75 y 76

+ Su increíble jugabilidad y la velocidad de paso de imágenes.
− El diseño es muy vanguardista, pero un poco pobre.

F-1 WORLD GRAND PRIX



❖ NINTENDO-PARADIGM ENTERTAINTMENT
❖ DEPORTIVO-CARRERAS
❖ 96 MEGAS
❖ 17 CIRCUITOS
❖ BATERÍA: SI
❖ COMENTADO: Nº 71
❖ GUÍAS/TRUCOS: Nos 71 y 74





1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK



El nivel de detalle es elevadísimo. La simulación del pilotaje satisfará a los fanáticos de la Fórmula 1.



El control es complicado, y cuesta coger el punto, pero en cuanto aprendáis, no soltaréis el mando.

TÉCNICA

Destaca el impresionante nivel de detalle de los circuitos. Lo que es extensible al resto del juego.

JUGABILIDAD

El control es muy técnico, pero así es como se comportan los bólidos de verdad.

RIVALES

«Monaco GP Racing Simulation 2», de UBI, para cuando salga.

Precio 8.490 PTA

+ El mejor juego de coches que ha salido hasta ahora para Nintendo 64.
− Dominar el control es muy costoso.

95

FIFA 99



❖ EA-EASPORTS
❖ DEPORTIVO-FÚTBOL
❖ 96 MEGAS
❖ 5 MODOS DE JUEGO
❖ BATERÍA: NO
❖ COMENTADO: Nº 76
❖ GUÍAS/TRUCOS: - -






1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK



Los partidos son reales. Con clubes de verdad, jugadores con nombres propios y estadios reales.



La cámara superlenta es un hallazgo impresionante. Observa la animación de los jugadores con ella.

TÉCNICA

Se han depurado las animaciones, añadido nuevos movimientos, perfilado los gráficos, y en general se ha superado a «FIFA RM98».

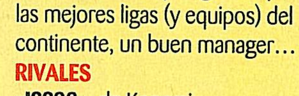
JUGABILIDAD

Tenemos una Superliga europea, las mejores ligas (y equipos) del continente, un buen manager…

RIVALES

«ISS98», de Konami.

Precio 9.490 PTA



+ El mejor FIFA de los últimos tiempos.
− Las voces, de nuevo en inglés. Algunas cosillas relativas al control.

93

Mandos de control

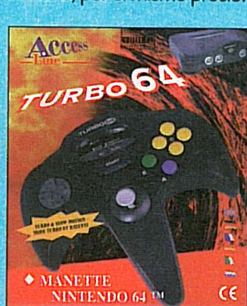


Trilogy 64 (4.990 PTA). Incluye Controller Pak y Rumble, por el mismo precio.



LX4 (4.490 PTA). Dispone de botones turbo y autofire.

EASY 64 (3.290 PTA). Uno de los pads más baratos del mercado.



Turbo 64 (3.690 PTA). El modelo Easy, con turbo, autofire y color negro.



Controller Plus 64 (3.690 PTA). Incluye turbo y opción de cámara lenta.



Control Pad (4.990 PTA). El "original" de Nintendo. La mejor opción.



UltraRacer 64 (6.990 PTA). Un mando que además es un minivolante, de diseño ergonómico y cable extra-largo. Lo fabrica la compañía Performance.

FIFA: RUMBO MUNDIAL 98





1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

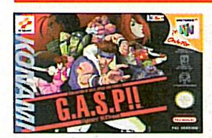
PRECIO: 10.990 PTA

- EA-EASPORTS
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- CASI 400 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 63
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 64 y 65

⊞ El control, las animaciones... el primer FIFA de verdad para N64.
⊟ El sonido no termina de llenar. Y los comentarios, que ya sabéis qué pasa.

GASP!!





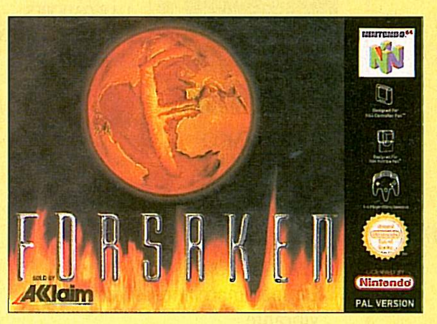
1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- KONAMI
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 73

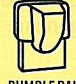
⊞ Que podemos crear nuestro propio luchador.
⊟ La respuesta al mando es increíblemente lenta.

FORSAKEN



❖ ACCLAIM-IGUANA
❖ ACCIÓN 3D
❖ 96 MEGAS
❖ 23 FASES
❖ BATERÍA: NO
❖ COMENTADO: Nº 68
❖ GUÍAS/TRUCOS: Nºs 68, 69, 70, 71, 72 y 73






1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK



Los juegos de colores destacan en la oscuridad que domina los túneles.

El nivel de acción es impresionante, tanto como el de dificultad, que necesita muchas horas de práctica.

TÉCNICA
Destacan los juegos de luz en la oscuridad y las imaginativas texturas que visten estos túneles de diseño.

JUGABILIDAD
Enseguida te sumerge en la acción. Es profundo y obsesivo, y presenta un nivel de acción impresionante.

RIVALES
«**Lylat Wars**», de Nintendo.

Precio 12.490 PTA

⊞ El dominio de la luz y la sensación de movimiento.
⊟ La escasa variedad de enemigos. El precio, a estas alturas.

95

GEX 64

79

1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- MIDWAY-CRYSTAL DYNAMICS
- PLATAFORMAS 3D
- 96 MEGAS
- 25 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 73 Y 74

⊞ El guión peliculero, los disfraces de Gex y la variedad de escenarios.
⊟ Defectos técnicos: niebla y baile de perspectivas por el juego de cámaras.

GLOVER





1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-INTERACTIVE STUDIOS
- AVENTURA-PUZZLE
- 96 MEGAS
- 6 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: - -

⊞ La originalidad. El diseño y las animaciones del personaje. ¡¡Un guante!!
⊟ La mecánica está un poco vista.

GOLDENEYE 007



❖ NINTENDO-RARE
❖ ACCIÓN 3D
❖ 96 MEGAS
❖ 20 NIVELES
❖ BATERÍA: SÍ
❖ COMENTADO: Nº 62
❖ GUÍAS/TRUCOS: Nºs 62, 63, 64, 65, y 68





1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK



Tiene acción, estrategia, buenos gráficos y animaciones, ¿pero es que no le falta nada?



Os encantará meteros en el papel de James Bond, y luchar contra los malos para salvar al mundo.

TÉCNICA
Sobresaliente a escenarios, personajes y movimientos. Matrícula de honor a la inteligencia artificial.

JUGABILIDAD
Te obliga a investigar en cada escenario, combinando a la perfección acción y aventura.

RIVALES
«**Doom**», «**Quake**» y por supuesto los dos «**Turok**».

Precio 8.490 PTA

⊞ Fue elegido mejor juego del año en el último ECTS. Con eso queda claro.
⊟ Si hubiera tenido los textos en español, hubiera sido perfecto.

94

HOLY MAGIC CENTURY

83



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 12.490 PTA

- KONAMI-IMAGINEER
- RPG
- 128 MEGAS
- 3 REINOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: - -

⊞ Amplios escenarios 3D, buenas texturas, personajes grandes y abundantes.
⊟ Hay un montón de diálogos y están todos en inglés.

ISS 64

91



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- KONAMI-MAJOR A
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 64 MEGAS
- 36 SELECCIONES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 55
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 57 y 58

⊞ Un cartucho para coleccionistas, a un precio realmente interesante. Apto para todo tipo de futboleros.
⊟ No incluye ligas, ni nombres reales.

IGGY'S RECKIN BALLS

82



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

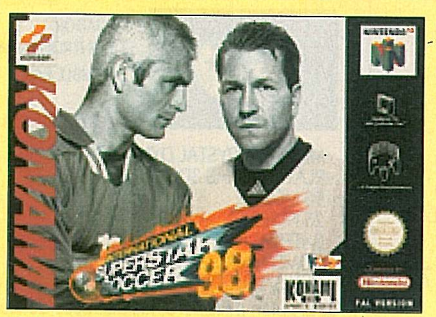
PRECIO: 9.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 11 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 69
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 72 y 75

⊞ La originalidad del planteamiento. El número de circuitos.
⊟ Le falla el entretenimiento: no consigue enganchar.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98



- KONAMI-MAJOR A
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- 52 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 72


1-4 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK

TÉCNICA
Tanto en movimientos como en gráficos supera con creces a la primera parte. Un portento.

JUGABILIDAD
El control sigue fácil, la respuesta es perfecta y encima evoluciona el sistema para rematar los centros, que salen "chupaos".

RIVALES
«FIFA 99», en un "ten con ten".


El control es muy sencillo, pero al tiempo permite hacer casi cualquier jugada, como en un partido de verdad.


Las vistas más cercanas ganan en brillantez, pero se dejan por el camino algo de jugabilidad.

Precio 8.990 PTA

+ Para muchos sigue siendo el mejor simulador de fútbol de Nintendo 64.
- Le fallan las alineaciones reales y la no presencia de clubes.

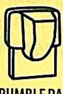
92

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



- NINTENDO-NINTENDO
- RPG
- 256 MEGAS
- MÁS DE 40 HORAS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 74, 75 y 76


1 JUGADOR

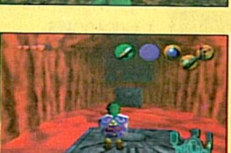
CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK

TÉCNICA
El nivel alcanza casi el 100% en todos los apartados.

JUGABILIDAD
El control analógico es perfecto. El argumento está bien estructurado y combina sabiamente acción y exploración.

RIVALES
«Holy Magic» es un RPG, pero no se puede comparar.

Link hace un montón de movimientos, pero todos se ejecutan de forma sencilla e intuitiva.


La jugabilidad no tiene ni un sólo punto débil. Hay puzzles, laberintos, exploración, acción...

Precio 8.490 PTA

+ Una obra maestra, sin precedentes en ninguna otra consola.
- ¿Hay alguien que todavía no sepa que está en inglés?

99

KNIFE EDGE — 80



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- KEMCO-KEMCO
- SHOOT'EM UP
- 96 MEGAS
- 4 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Un matamarcianos divertido y vibrante.
- Su escasísima duración, y el poco gancho: ¿le suena a alguien?

LYLAT WARS — 92



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

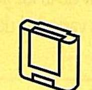
- NINTENDO-EAD
- SHOOT' EM UP 3D
- 96 MEGAS
- 15 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 59
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 60 y 61

+ Escenarios espectaculares y batallas muy dinámicas. El sonido es vibrante.
- El sistema de avance, con rutas alternativas, se queda un poco corto.

MARIO KART 64



- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 16 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 56
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 60, 61, 62, y 63


1-4 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK

TÉCNICA
El tratamiento gráfico es impecable. Hay un maravilloso gusto por el detalle en todos los escenarios.

JUGABILIDAD
Recuerda muchísimo al Kart de 16 bits. Es ideal, lo más divertido sobre todo para jugar con amiguetes.

RIVALES
«DKR», de Rare.


El título de Nintendo aún es de los más vendidos, gracias a la fabulosa jugabilidad que atesora.


Los "chicos" Nintendo saben darle a cada juego un toque muy divertido. Y aquí están todos.

Precio 9.490 PTA

+ La jugabilidad, la personalidad de los protagonistas, los circuitos.
- Que no haya muchas más pistas para que no se acabe nunca.

95

MICRO MACHINES 64 — 90



1-8 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: N/D

- CODEMASTERS-CODEMASTERS
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 29 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ La endiablada jugabilidad. El nivel de diversión con 8 jugadores a la vez.
- ¿No te suenan los Micromachines? La parte técnica no termina de llenar.

MISSION:IMPOSSIBLE — 91



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- INFOGRAMES-INFOGRAMES
- AVENTURA DE ESPÍAS
- 96 MEGAS
- 5 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 71, 72, 73, 74 y 75

+ El argumento está muy bien elaborado. El doblaje de las voces a castellano (más la traducción de los textos).
- El desarrollo de las fases tiene altibajos.

MORTAL KOMBAT 4



- MIDWAY-EUROCOM
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 15 PERSONAJES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 70
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 70, 72 y 74


1-2 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK

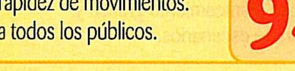
TÉCNICA
Impresiona el tamaño de los luchadores y su definición. Hay un cambio total de imagen, revolución en 3D.

JUGABILIDAD
Acción a tope, secuencias impactantes, fatalities por un tubo, agresividad sin límite y dificultad bien ajustada.

RIVALES
Simplemente, no hay otro juego de lucha a su altura.


No es una entrega más, es la mejor de la serie, que por fin se decide a jugar los combates en 3D.


La nitidez de los gráficos es asombrosa, y los personajes están muy bien definidos.


Precio 10.490 PTA

+ Espectáculo 3D. Control muy seguro y rapidez de movimientos.
− Sus dosis de violencia no son aptas para todos los públicos.

94

NBA COURTSIDE



- NINTENDO-LEFT FIELD
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 31 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 68
- GUÍAS/TRUCOS: Nos 68, 69 y 73


1-4 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK

TÉCNICA
Las canchas son clavaditas a las de verdad. Los personajes lucen decenas de animaciones diferentes.

JUGABILIDAD
El control ofrece infinitas posibilidades de acción, y los partidos responden a cualquier nivel de exigencia.

RIVALES
«NBA Jam 99», de Acclaim, y después **«NBA Live 99»**, de EA.

El juego es sensacional. Realista como pocos pero con el suficiente grado de control.

Desde las vistas alejadas, el nivel de resolución se aprecia perfecto. Fijaos qué nitidez.

Precio 8.490 PTA

+ El desarrollo de los partidos es casi real.
− Los jugadores son demasiado poligonales.

94

NASCAR 99 — 60



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK
PRECIO: 9.490 PTA

- ELECTRONIC ARTS-EA SPORTS
- SIMULADOR-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 18 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74

+ Es rapidillo y tiene bastantes opciones de juego.
− La fórmula NASCAR es un rollazo. ¿Dónde están las texturas de la carretera?

NBA JAM 99 — 95



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK
PRECIO: 10.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 4 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS Nº - -

+ Es el basket más completo que encontraréis para Nintendo 64.
− Hay que acostumbrase al sistema de control.

NBA LIVE 99 — 89



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK
PRECIO: 9.490 PTA

- ELECTRONIC ARTS-EA SPORTS
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Animaciones y movimientos. El realismo que siempre impera sobre la pista.
− El comportamiento de los jugadores es demasiado nervioso.

NBA PRO 98 — 81



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK
PRECIO: 10.990 PTA

- KONAMI-KONAMI
- DEPORTIVO-BASKET
- 64 MEGAS
- 4 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 65
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 65

+ Primer baloncesto cinco-contra-cinco para N64. El tono arcade.
− Lentitud de animaciones. Los partidos siguen un desarrollo caótico.

NFL QBC 99 — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-FÚTBOL AMERICANO
- 128 MEGAS
- 31 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74

+ Es el más realista de todos, y la jugabilidad y los movimientos están a la altura.
− El fútbol americano aún no es deporte de masas en España.

NHL 99 — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK
PRECIO: 9.490 PTA

- ELECTRONIC ARTS-EA SPORTS
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 48 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Su exquisito realismo le convierte en el mejor hockey disponible para la consola.
− No hay suficientes aficionados para disfrutarlo.

Volantes

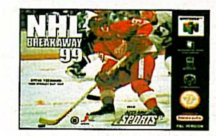


V3 Racing Wheel (12.990 PTA). Diseñado por Interact, es muy robusto y manejable.



Mad Catz Steering Wheel Force (12.990 PTA). Este volante con pedales dispone de slot para controller pak, funcionamiento analógico o digital, 8 botones de disparo y palanca de marchas. Es compatible con Rumble Pak.

NHL BREAKAWAY 99 — 79



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 75

\+ Es divertido y te atrapa enseguida. Aunque no sepas las normas.
− Prácticamente es idéntico a la versión anterior, la del 98.

OFF ROAD CHALLENGE — 87





1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- MIDWAY-ATARI
- ARCADE-CARRERAS
- 64 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 71

\+ Destaca la jugabilidad, sin complicaciones, y el espíritu divertido.
− Faltan circuitos. Como siempre. Las animaciones de los coches.

PILOTWINGS 64 — 91



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.490 PTA

- NINTENDO-PARADIGM
- SIMULACIÓN AÉREA
- 64 MEGAS
- 6 PILOTOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 52
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 53, 54, 55, 56 y 57

\+ La sensación de volar es maravillosa. Nos pasaríamos horas pilotando.
− Es un tipo de juego muy peculiar. Le falta algo de acción.

QUAKE — 93



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- MIDWAY-EUROCOM
- ACCIÓN 3D
- 96 MEGAS
- 5 NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 66
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 67 y 70

\+ Si costara más caro, también sería una buena compra. Así que imagínate a este precio.
− Demasiada oscuridad.

RAKUGA KIDS — 84



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 12.490 PTA

- KONAMI-KONAMI
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 8 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: - -

\+ El modo de cría de personajes, más el impagable sentido del humor.
− La descompensación de los luchadores.

RAMPAGE WORLD TOUR — 79



1-3 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.490 PTA

- MIDWAY-ATARI GAMES
- ARCADE
- 96 MEGAS
- 200 STAGES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 69
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 68

\+ La jugabilidad de la máquina arcade, con tres monstruos simultáneos.
− Los gráficos y las animaciones.

ROBOTRON 64 — 75





1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.490 PTA

- MIDWAY-PLAYER 1
- ARCADE
- 64 MEGAS
- 200 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 68

\+ Adicción sin límites.
− Desastroso planteamiento gráfico y repetición de escenarios.

ROGUE SQUADRON



- ❖ NINTENDO-LUCASARTS
- ❖ COMBATE AÉREO
- ❖ 128 MEGAS
- ❖ 16 NIVELES
- ❖ BATERÍA: SÍ
- ❖ COMENTADO Nº 75
- ❖ GUÍA/TRUCOS: Nº 75


1 JUGADOR


CONTROLLER PAK


RUMBLE PAK



Con la tarjeta de memoria se alcanza un nivel de resolución que pone los pelos de punta.



El juego es pura dinamita, acción a raudales, aunque la mecánica se repita un poco.

TÉCNICA

La calidad de definición que otorga la memoria extra es impresionante. Las voces son casi continuas, y hacen que te sumerjas en tu papel.

JUGABILIDAD

El nivel de dificultad va creciendo según avanzamos. Hay que practicar para sacarle todo el partido.

RIVALES

«**Aerofighters Assault**», ¿seguro?

Precio 9.490 PTA

\+ Es el Universo Star Wars, con sus gráficos y su sonido.
− La mecánica de juego es algo repetitiva.

90

SCARS — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- UBI-VIVID IMAGE
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 3 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 75 y 76

\+ El motor 3D y el diseño de los escenarios.
− Que los circuitos se repiten. El nivel de dificultad es bastante alto.

SHADOWS OF THE EMPIRE — 90



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- NINTENDO-LUCASARTS
- ARCADE-ACCIÓN
- 64 MEGAS
- 10 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 53
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 54, 55, 57 y 67

\+ El primer nivel y la batalla final. El primer «Star Wars» para Nintendo 64.
− Algunas fases hacen decaer el ritmo general.

Rumbles

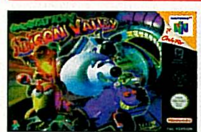


Rumble Pak (3.490 PTA). Es de Nintendo. Pone la nota picante en algunos juegos, casi todos son compatibles, que hacen vibrar el mando.

Tremorpak Plus (3.990 PTA). Rumble y controller en un sólo periférico. Es de Performance y viene con tarjeta de memoria.

Joltpack JoyTech (1.790 PTA). Cumple la misma función vibratoria del Rumble, y está disponible en colores rojo, gris, azul, amarillo y verde.

SILICON VALLEY 85



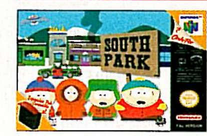
1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- TAKE 2-DMA
- ESTRATEGIA
- 96 MEGAS
- 30 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Si os gustan los retos inteligentes, éste es vuestro juego. Textos en castellano.
– Deberían haber pulido mejor los detalles a nivel gráfico.

SOUTH PARK 82



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- SHOOT'EM UP 3D
- 128 MEGAS
- 5 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ El humor, la ironía, el aspecto de los personajes. Los diálogos.
– La niebla. Se repiten los enemigos. Las voces en inglés.

SUPER MARIO 64



- NINTENDO-MIYAMOTO
- PLATAFORMAS
- 64 MEGAS
- 15 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 52
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 52, 53, 54, 56, 57


1 JUGADOR


CONTROLLER PAK


RUMBLE PAK

TÉCNICA
Con este juego disfrutamos de la irrupción de las tres dimensiones en el mundo del videojuego.

JUGABILIDAD
Prácticamente perfecto. Tiene aventura, acción, es dinámico, hace de reír, de llorar...

RIVALES
Vamos a poner «**Banjo-Kazooie**», pero por poner algo.


El mejor juego para introducirse en el mundo Nintendo. Te demostrará de qué es capaz la consola.


Y aunque ha pasado el tiempo, sigue siendo un plataformas de lo más interesantes del mercado.

Precio 9.490 PTA

+ Sin duda, el mejor videojuego de la historia.
– Textos en inglés.

99

STARSHOT SPACE CIRCUS 86



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- INFOGRAMES-INFOGRAMES
- AVENTURA 3D
- 128 MEGAS
- 6 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ El argumento es muy imaginativo y el personaje está muy bien animado.
– El control es poco fiable.

TETRISPHERE 90

1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-H2O
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 64
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 64 y 67

+ Es adictivo, original y brillante. Los modos de juego aportan variedad.
– Que pasó sin pena ni gloria.

TOP GEAR OVERDRIVE 86



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- KEMCO-SNOWBLIND STUDIOS
- CARRERAS
- 96 MEGAS
- 5 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ La forma de conducción: muy técnica. La sensación de velocidad es más alta que en la primera entrega.
– Muy pocos circuitos.

V-RALLY 99 94



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- INFOGRAMES-EDEN STUDIO
- DEPORTIVO-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 50 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Fidelidad exquisita en el diseño de los coches y gran sensación de velocidad.
– Falta nitidez en los escenarios. El modo 2P es más flojito.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



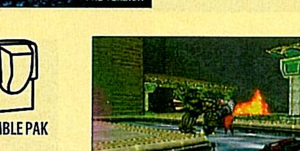
- ACCLAIM-IGUANA
- ACCIÓN 3D
- 256 MEGAS
- 6 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 73, 74, 75, 76.

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

TÉCNICA
Aplastante superioridad. Tiene los mejores gráficos vistos en una N64, además las animaciones son para quitarse el sombrero.

JUGABILIDAD
El control no ofrece problema, mientras que la aventura consigue ponernos en tensión desde el inicio.

RIVALES
«**Turok**», «**Quake**» y «**Duke Nukem**».


Desde luego no es un juego infantil. Es vibrante, salvaje, tiene violencia... es para adultos.


La definición gráfica es superior a lo visto en cualquier otro juego, más aún con la memoria extra.

Precio 9.990 PTA

+ La duración es extraordinaria. El modo "deathmatch", genial.
– Quizá el nivel de dificultad sea excesivo.

98

WAIALAE COUNTRY CLUB 75



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- NINTENDO-T&E SOFT
- DEPORTIVO-GOLF
- 64 MEGAS
- 18 HOYOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Es el único juego de golf disponible para Nintendo 64.
– La consola da para mucho más a nivel gráfico.

WAYNE GRETZKY 98 83





1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.490 PTA

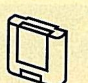
- MIDWAY-CREATIONS
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 26 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: - -
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 69

+ Su extraordinaria jugabilidad. Posibilidad de elegir entre arcade y simulación.
– Descarados parecidos con la primera versión.

WAVE RACE 64



- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 9 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 54
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 54 y 59


1-2 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK


Estas carreras sorprenden por su originalidad y nivel de diversión.


Lo mejor de todo es la sensación de estar sobre una de estas motos de agua.

TÉCNICA
Las motos se comportan casi como las de verdad. El realismo del pilotaje es fantástico.

JUGABILIDAD
Es emocionante y muy real. La técnica incluye muchísimo, tanto como para hacernos sentir el oleaje. Y de eso se beneficia la jugabilidad.

RIVALES
Puede que **«1080 Snowboarding»**.

Precio 9.490 PTA

+ Las texturas del agua, el movimiento de las motos.
− Más circuitos.

97

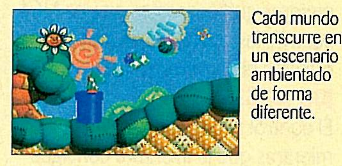
YOSHI'S STORY



- NINTENDO-NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 128 MEGAS
- 24 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO: Nº 65
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 67, 68, 69 y 70


1 JUGADOR CONTROLLER PAK RUMBLE PAK


Todo en este juego es encantador y rezuma simpatía. Fijaos en este monstruito.


Cada mundo transcurre en un escenario ambientado de forma diferente.

TÉCNICA
Cada nivel del juego es un derroche de fantasía. El tratamiento de los fondos es impecable, con efectos de luz y volumen fabulosos.

JUGABILIDAD
Manejo fácil, fiabilidad en el control y muy entretenido.

RIVALES
Lo puedes intentar con otro de la casa, **«Mischief Makers»**.

Precio 7.990 PTA

+ El efecto de las dos dimensiones y media.
− El nivel de dificultad, bajito, y el sistema de avance, a lo Lylat Wars.

90

WETRIX — 88



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- INFOGRAMES-ZED TWO
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 68
- GUÍAS/TRUCOS: - -

+ Por fin un puzzle diferente. Textos y voces en castellano.
− La mecánica es pelín liosa.

WIPEOUT 64 — 88



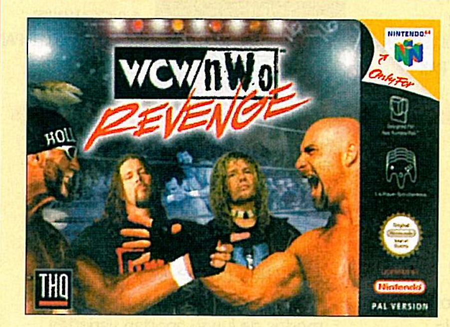
1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- MIDWAY-PSYGNOSIS
- ARCADE-VELOCIDAD
- 96 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Un buen nivel técnico. El modo cuatro jugadores es muy bueno.
− No entretiene lo suficiente.

WCW/nWO REVENGE



- KONAMI-THQ
- DEPORTIVO-WRESTLING
- 96 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: - -


1-4 JUGADORES

CONTROLLER PAK

RUMBLE PAK


Refleja perfectamente el espíritu de este deporte tan americano. Hasta las caras de los luchadores.


Los golpes son seguidos de cerca por la cámara. Y los mejores se repiten hasta tres veces.

TÉCNICA
El realismo de los luchadores es superior a todo lo visto. Las animaciones os dejan boquiabiertos.

JUGABILIDAD
Cada combate hace subir la adrenalina a tope. Hay muchas llaves y golpes en juego.

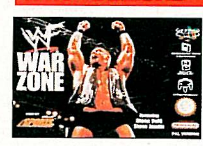
RIVALES
«WWF Warzone», de Acclaim.

Precio 12.490 PTA

+ Gran cantidad de llaves y luchadores. Elevadísimo realismo.
− La lentitud de movimientos y los escasos escenarios en juego.

91

WWF WARZONE — 87

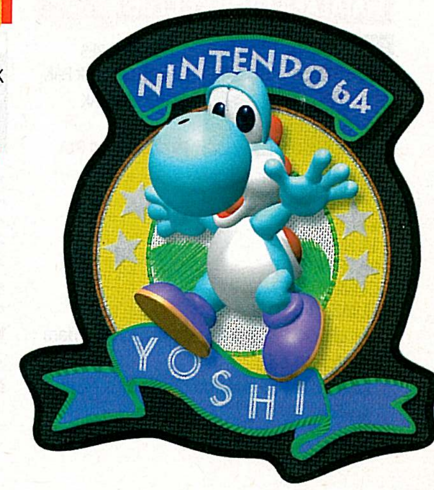


1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTE-WRESTLING
- 96 MEGAS
- 18 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO: Nº 70
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Modo alta resolución. Luchadores perfectamente animados.
− Le falta un poco de ambiente en general.



trucos NINTENDO64
en clave Nintendo

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

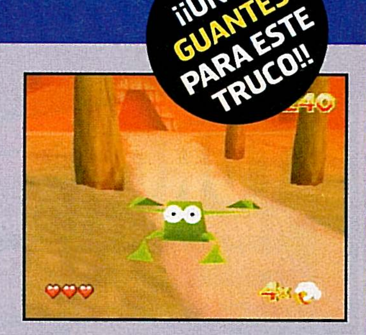
GLOVER

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Un par de guantes por unos trucos del guante sin par. **Alex Areizaga** ha salido ganando. Él nos ha explicado, vía e-mail, todas estas cosas.

Haz pausa durante el juego y pulsa:

- Jugar como una rana: **C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba.**
- Abrir todos los checkpoints: **C-abajo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-izquierda.**
- Abrir todos los portales: **C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha.**
- Vidas infinitas: **C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha.**
- Energía infinita: **C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda.**
- Hechizo rana: **C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-izquierda.**
- Hechizo Hércules: **C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-izquierdo, C-izquierdo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda.**
- Velocidad: **C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-abajo.**
- Muerte: **C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-arriba.**
- Desactivar todos los trucos: **C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.**





BODY HARVEST

Estos códigos teneis que introducirlos en plena partida y sin pausar. Cada letra equivale a un botón, como sigue:

A=botón A
B=botón B
N=C-arriba
E=C-derecha
S=C-abajo
W=C-izquierda
F=botón Z (gatillo)
U=cruceta arriba
D=cruceta abajo
R=cruceta derecha
L=cruceta izquierda

Allá van:

- **ANNUL** Destruye todos los aliens cercanos. No funciona con los jefes.
- **DURABLE** Repara el vehículo que lleves y lo rellena de combustible.
- **SUFFER** Crea un mutante
- **WEASEL** Adam se viste de luto.
- **USEFUL** Consigues todos los artefactos alien.
- **BANANA** A Adam le daban dos.
- **DWARF** Adam se achata.
- **DUNDEE** Adam se marca un garrotín.
- **FEEBLE** Los jefes aliens se enfadan.





V-RALLY' 99

Gracias y guantes a **Daniel Martín** por esta información llegada por correo electrónico, que nos permitirá acceder a los coches secretos de este título.

- **V-Rally Ford Escort** Completa el modo Arcade.
- **Toyota Celica GT-Four** Bate los records de todos los rallys en los modos World y Expert.
- **Lancia Stratos** Supera los records de todos los circuitos del modo Time Trial.
- **Lancia Delta Integrale** Hay que batir los records de todos los tramos del modo Arcade.
- **Citröen 2CV** Consigue el 100% de Performance. O sea, termínalo.



TOP GEAR OVERDRIVE

En el menú principal, suponed que cada opción está numerada como sigue: **Championship=1; Versus=2; Setup=3; Credits=4.** Pulsa "Z" en la opción correspondiente para introducir los siguientes códigos:

- **4,1,1,2** Acceso a todos los coches normales.
- **4,4,2,4,3,1,1,1,2** Coches secretos.
- **2,1,1,4,3,3,1** Permite comenzar en la cuarta temporada.
- **3,1,4,2,2,3,1,2,4,1** Éste nos deja en la quinta temporada.
- **4,3,2,1,1,4,1,2,3,1,4,3,3** Ahora vamos a por la sexta.
- **3,3,1,2** Ver créditos de final de juego.
- **4,2,3,1,2,2** Acceso al "Wienermobile".
- **1,4,2,3,2,1,3,4** Descubre el coche secreto de Nintendo Power.



WIPEOUT 64

Aquí teneis la manera de acceder a naves, circuitos y modos secretos:

- **CYCLONE** Concluye el modo "Weapons" con el rango "bronce".
- **PIRANHA II** Concluye el modo "Time" con el rango "bronce".
- **VELOCITAR** Este nuevo circuito aparecerá cuando concluyas el modo "Race" con el rango "bronce".
- **SUPER-COMBO CHALLENGE** Este nuevo modo aparecerá cuando superes los tres desafíos anteriores.



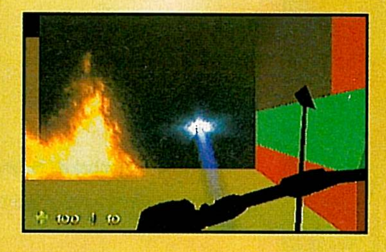
TUROK 2

Aquí está el gran truco para el gran éxito de Acclaim. Entrad en la opción "Enter Cheat" e introducid lo siguiente:

"BEWAREOBLIVIONISATHAND"

Toda la lista de trucos, incluidos los que hemos venido publicando, estarán a vuestra disposición.

Por cierto, muchas gracias a todos los que nos habéis enviado este truco por correo electrónico. Desgraciadamente no podemos publicar todos vuestros nombres, pero ahí queda el agradecimiento.



STARSHOT

Para acceder a la lista de trucos de este cartucho, debéis pausar el juego y hacer lo siguiente:

- Ponte sobre **"Continue level..." y pulsa C-arriba, C-abajo.**
- Ahora colócate sobre **"new game", pulsa C-arriba, C-abajo.**
- En **"Options", y haz C-derecha, A.** Para entrar en MASTER WARP
- En **Warp++ y pulsa C-arriba.**
- En **"options" y pulsa START.**

En MASTER WARP podréis activar el truco que os apetezca de la lista.



WCW/nWO REVENGE

Cada vez que ganéis un campeonato, aparecerá un nuevo luchador. Aquí tenéis la relación.

- **Curt Hennig** U.S. Heavyweight Championship
- **Kidman** Cruiserweight Championship
- **Roddy Piper** World Championship
- **Meng y Barbarian** Tag Team Championship
- **Kanyon/Mortis** TV Title. Para coger a Mortis, selecciona a Kanyon y presiona el botón C-izquierda.



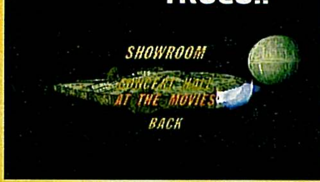


ROGUE SQUADRON



Truquitos de **Pepe Clavero**, vía e-mail, para el único simulador de combate aéreo estelar. Ve a la pantalla de passwords e introduce:

- **CREDITS** Para ver la secuencia de créditos.
- **CHICKEN** Para entrar en un minijuego controlando un AT-ST.
- **FARMBOY** Para poder jugar con el Halcón Milenario en algunas fases.
- **TIEDUP** Para jugar con un TIE-Interceptor. Está detrás del Halcón Milenario, pulsa arriba.
- **TOUGHGUY** Para conseguir fácilmente todos los Power Up del juego.
- **MAESTRO** Por si queréis disfrutar de la banda sonora.
- **KOELSCH** Para jugar con un Cadillac en lugar del V-Wing.
- **ACE** Para aumentar el nivel de dificultad, por si te lo pasas sin sudores.
- **DEADDACK** Para poder acceder a todos los niveles, incluso los ocultos.
- **RADAR** Para que el radar tenga en cuenta los obstáculos y señale con puntos amarillos los lugares más altos.
- **IGIVEUP** El único password que te regala vidas infinitas.
- **DIRECTOR** Para ver todas las secuencias cinemáticas del juego.









Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR

NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

ACTION REPLAY DATEL



9.990

GAMEBOOSTER DATEL





8.990

MEMORY EXPANSION PAK 4.990

VOLANTE MAD CATZ 12.990

GAME BOY COLOR



12.490

GAME BOY POCKET



8.990

GAME BOY CÁMARA 8.690

GAME BOY PRINTER 9.490



GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490





1080º SNOWBOARDING 8.490



ALL STAR TENNIS '99 10.490 500



BANJO KAZOOIE 9.490



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990 300



GAME & WATCH GALLERY 2 4.990



BUCK BUMBLE 10.490

BUST-A-MOVE 3 DX 9.490



CENTRE COURT TENNIS 10.990



MONTEZUMA'S RETURN 4.990



MORTAL KOMBAT 4 5.990 300



MULAN 5.990



COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 4.990



DOOM 64 4.990 1.000



EXTREME G2 9.490



NBA JAM '99 5.990



ODDWORLD ADVENTURES 4.990



PEQUEÑOS GUERREROS 5.990





F-1 WORLD GRAND PRIX 8.490



F-ZERO X 8.490



INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 8.990



POCKET BOMBERMAN 4.990



QUEST FOR CAMELOT 5.990



RAMPAGE WORLD TOUR 5.990 300



MISION: IMPOSSIBLE

NBA JAM '99

NBA LIVE '99

RAT .990



SYLVESTER & TWEETY 4.990



TETRIS DX 4.990



ID DX .990



TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990



WARIOLAND 2 5.990 300






LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÒLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción